すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

平成12年10月1日発行（毎月1回1日発行）
第1巻 第5号 通巻第5号

月刊アルカディア
10月号

COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE

ARCADIA



Get Back Soon!!
NEO·GEO Forever
—11年の歳月とその偉大なる功績の数々—

●NEW TOPICS! -MANIAC STRIKER & KULA-
THE KING OF FIGHTERS 2000

最新速報!!
燃えろ！ジャスティス学園
プラネットハリアーズ
ドラゴンブレイズ

CAPCOM VS. SNK
-MILLENNIUM FIGHT 2000-

2000 10 OCTOBER
No.005
580 yen


残暑お見舞い申し上げます。
コントロールパネル一新!
のんびり走ろう電車の旅
がんばれ運転士!!™
第38回アミューズメントマシンショー（於:東京ビッグサイト）に登場!


TAITO
藤沢⟵⟶鎌倉
353


45 XLV
協力：東京都交通局
© FORTYFIVE 1999
企画・開発：株式会社フォーティファイブ
急募！都バス運転手！！
素人歓迎。
ドリームキャストで大好評の『東京バス案内（ガイド）』がアーケードに登場！！
運転免許証、不要。
史はここから始まる。
未体験の迫力、そして楽しさを先取りするニューマシンが続出！！
あなたの未来は、バーチャル女子アナにおまかせ！
日テレ式
未来予想スタジオ
TM
日本テレビの実在のアナウンサー達と、
番組ですっかりお馴染みの
「日本テレビ／バーチャル女子アナ」が
未来予想ゲームに登場。
未来全般・恋愛の未来・お金の未来・
ここにいこう・人間関係の未来など
私達がバッチリ未来予想します。
© SEGA 2000
© 2000 SEGA・NTV
© 2000 NTV
56%
SEGA™ 株式会社セガ・エンタープライゼス
本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14 電話 03(5737)7539(国内販売部)
セガのインターネット・ホームページ「SEGAエンターテイメント・ユニバース」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE
http://www.sega.co.jp/

NAOMI™





全国的に有名な、東京都内の『名所』や『地域』を運行。
細かな街の風景も再現。実在する2つの都バスルートを設定。
それぞれに昼・夕方の2つの時間帯の合計4コース。



アーケードマシンだからこそ実現できる、
重厚でリアルなプレイ感覚！

東京バス案内（ガイド）

東京都交通局の全面協力により、本物と同じ『都バス』のデザインを採用。
バスの運転手が行う車内業務をこなし、交通状況に応じて的確で安全に
終点まで乗客を運ぶ『プロドライバー』の運転を体験しよう！

第38回アミューズメントマシンショー

9月23日(一般公開日) AM.10:00～PM.5:00

in 東京国際展示場(ビックサイト)

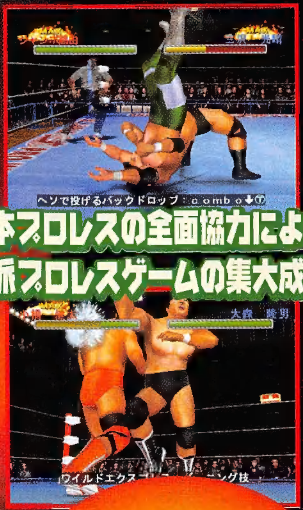
21世紀のゲーム

王道を築き上げた伝説が甦る。

GIANT GRAM 2000™

全日本プロレス 3 栄光の勇者達

ジャイアントグラム2000



全日本プロレスの全面協力による
本格派プロレスゲームの集大成！

DC(ドリームキャスト)版
も発売。
好評のドリームキャスト
とアーケードの
リンクシステム。

NAOMI™



アルカディア

ARCADIA

COIN OP`ED VIDEOGAME MAGAZINE

No.5

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

CONTENTS

巻頭特集

Get Back Soon!!
NEO・GEO FOREVER

企画読み物

NEW GAME

serialization



タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio(福島トオル)
Illustration by CAPCOM & SNK

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
☎03-5433-7850(営業部)
☎03-5433-7156(編集部)

GAME LIST

AD LIST

FOREVER なる功績の数々

『K.O.F.2000』等で、現在もゲームセンターの主力機種として活躍しているSNKのハードウェア「ネオジオ」は、すでに発売から11年目を数える。近年はSNKの対戦格闘ゲームがリリース作品の多くを占めているが、語源となる「新たな大地」が意味するように、レンタルシステムやメモリーカードによる家庭用とアーケードのリンクなど、斬新で画期的な設計思想の元に作られたマシンでもあった。SFCの時代から、PS、SS、N64、DC、PS2と目まぐるしい世代交代の只中にあって、これだけの長期に渡って現行機種であり続けるのは稀有な例である。今後はSNKのネオジオによるアーケード開発は縮小されるとのことだが、これは悲しむよりもむしろ、今までよく頑張ってくれたと賞賛し、労いの言葉をかけてやるべきだろう。新世紀とともに、さらなる「新たな大地」が登場することを願いつつ、ネオジオという偉大なハード&ソフトのこれまでを振り返ってみよう。

ネオジオの足跡 そのコンセプト

『餓狼伝説』や『ザ・キング・オブ・ファイターズ』などのシリーズ作品を多数輩出しているネオジオだが、当初目指した部分は明らかに別のところにあった。

ネオジオが大きく打ち出してきたのは、家庭用と業務用の相互互換。家庭用ネオジオは4万8千8百円と高額だったが「ゲームセンターそのままのゲームが家で遊べる」のは、プレイヤーに購入を決

「100メガショック」から「GIGA POWER」へ

近年注目の「家庭用と業務用のリンク」はネオジオで10年以上前に実現、データ保存用の「メモリーカード」もプレイステーション以前に導入。現在の常識となるシステムのいくつかを装備、加えて良心的な価格設定で瞬く間に普及したネオジオだが、発売からしばらくはヒット作になかなか恵まれず、インカムはそこまで高くはなかった。

意させる十分な動機となっただろう。ゲームセンターやレンタルビデオ店で本体とソフトと借りることもでき、さらにメモリーカードを導入、家庭用で保存したデータをゲームセンターへ持ち込めた。単純に「アーケードゲームでセーブができる」だけでもユーザーにとってはありがたいことだった。

その一方で、ゲームセンターにもネオジオは大きく貢献した。標準仕様が「MVS（マルチビデオシステム）本体＋ロムカセット」という形式で、販売はロム売りを基本として行なわれる。最大6つのロムが入るMVS筐体を購入すれば、3万程度で新作のソフトと入れ替えられる。当時でも新作の基板は15万円～20万円したことを考えるとこれは破格値だ。業務用ソフトの安価な価格設定は、ネオジオに家庭用という一面があってこその英断だろう。この後年々業務用のロムカセットの値段は高騰していくが、現状でも相場よりは安い。

現在では家庭用ネオジオのレンタルは行なっていないし、対戦格闘は対戦台に入るため、MVS筐体もそれほど多いとは言い難い。しかし初期の努力と志は形を変えて大きな成功に結びついたと言えるだろう。

今後SNKは一時的にアーケード開発を縮小するとのことだが、いつの日かネオジオに変わる新ハードを引っさげ、我々の前にその雄姿を見せてくれることを期待してやまない。

Get Back Soon!! NEO•GEO

11年の歳月とその偉大

ネオジオ初のヒット作が『餓狼伝説』シリーズ。特に3作目に当たる93年発売の『餓狼伝説スペシャル』は全国的に大ヒットし、カプコンのCPⅡとともに2D対戦格闘ゲームの代表的ハードとして認知されていく。この当時生まれたキャッチコピーが「100メガショック」である。330メガの容量を誇るネオジオだが、あえてキリのいい100という数字を使ったことでインパクトも高かった。これはSNKの戦略勝ちと言えよう。これ以降のゲームは100メガを超えるものが増え、サードパーティーのものも含め、ネオジオ作品のボリュームとクオリティはワンランク上がった感がある。『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』に至っては330メガを使っても足りず、立ち上げ画面の表記が「GIGA POWER」にさりげなく変化している。



「KOF'98」からはロゴ画面が「GIGA POWER」に変化し、総バイト換算で100メガを超えた。



現在の家庭用ゲームでは当たり前の「メモリーカード」もネオジオが先駆者だ。

不断の努力と独自のこだわり

NEO・GEO HARD&TACTICS 豊穣なる大地が生んだもの

ネオジオを中心に展開したSNKの90年代。これまでに登場したハードや筐体をここで再確認してみよう。

創意工夫を凝らした筐体

最大330メガの大容量(※1)、リアルサウンド・スフェロシンフォニー(※2)、データ保存用メモリーカードにレンタルシステムと、先見性の高い機能とコンセプトを搭載してネオジオは世に登場した。それまでループレバー(※3)を採用したゲームなどを輩出してきたSNKも、以降10年来はこのマシンを中心に多くのゲームを開発していくこととなる(※4)。

当時としては希有なハードであったネオジオだが、特筆すべき点はそのオペレーション管理にあった。他社のハードがユーザーにゲームを供給するためだけのものであったのに対し、ネオジオは1つの筐体で複数のゲームソフトを稼働させる煩雑さを見事に解消させた。その稼働状況の把握や筐体設定を司るオペレーションシステムをオペレーターに供給したのだ。

このような斬新なシステムを打ち出してきたネオジオにも、近年には新たな仲間となるハイパーネオジオ64が加わり、『侍魂』のカメラ付き筐体や『武力ONE』のコンパネ(※5)など、さらなる試みを見せてくれた。



筐体に取り付けられたカメラを通し、画面上部のモニターで対戦相手の顔をお互いに確認できるスーパーNEO29TFV。あまり出回らなかったが……。

K.O.F. 2000

	プレイ	コンティニュー	平均タイム
8/19土	0	0	0分00
8/18金	63	17	3分25
8/17木	65	22	2分48
8/16水	15	5	0分44
8/15火	148	85	1分22
8/14月	141	28	0分35
8/13日	106	21	3分02

ユーザーにとっては普段見ることができない、ネオジオのインカム集計画面。プレイ回数や稼働時間が一目瞭然だ。

ネオジオ普及の立て役者「無料おまかせレンタルシステム」

ユーザーから見れば、ネオジオのレンタルシステムは、ゲームセンターやレンタルビデオ店にて「個人を対象に貸し出しする」という認識が強いだろう。

だがもうひとつ、店舗向けのレンタルもあった。これはショッピングセンターやボウリング場、ゲームショップやレンタルビデオ店などに向けたもので、設置からメンテナンス、ソフトの補填まで完全無料。店舗はスペースを用意すれば、売り上げの一定率が分配されるというシステム(※6)。ゲームショップなどでネオジオを見ることが多いのはこのためである。直接の利益よりも、徹底的な認知、普及を目指したこのシステムは、ネオジオの反映に大きく貢献したことだろう。



デパートの屋上や近所の本屋などで、この筐体を見かけたことがある人も多いのでは？

10年越しの普遍定番機種

ネオジオシリーズ一覧

家庭用、業務用合わせて現在までにリリースされたネオジオたち。現在はこれに加えて、携帯ゲーム機のネオジオポケットが好評だ。

業務用ネオジオ



MVS

業務用ネオジオ。「マルチビデオシステム」の略で、当初は筐体そのものの呼称でもあった。この中に最大4本のロムが入る。初期のMVS筐体には6本まで入った。



HYPER NEO・GEO64

3Dの機能を携えて登場した64ビットのネオジオ次世代機。まだまだソフト数が少ないので、今後のラインナップに期待したいが……。

家庭用ネオジオ



NEO・GEO

「超ド級ゲーム」として90年に登場したのゲームマシン。このときの定価は¥48,800で、ロムは¥28,000〜¥32,000。



NEO・GEO CD

CD-ROMで供給されるソフトで遊ぶネオジオ。ソフトの定価が大幅に下がり、入手しやすくなった。本体の定価は¥49800。



NEO・GEO CDZ

倍速CD-ROMドライブを搭載し、ネオジオCDよりもロード時間が高速化。一段と快適に遊べるようになった。

●NEO・GEO 本文脚注

※1：最大330メガ……ネオジオ発売当初はリリースされるタイトルにはすべてメガ数が表記されていた。初期の作品だと50M〜70Mが標準で、100Mを越えたのは龍虎の拳以降の対戦格闘ゲームからである。現在は330メガ以上のROMを使用したゲームが主流になっている。※2：スフェロシンフォニー……ネオジオの3次元立体サウンドシステムの名称。ネオジオの音の良さは昔から定評があった。演歌が流れる『麻雀狂列伝』というゲームが存在するほか、ネオジオ作品のうち、特に対戦格闘ゲームではキャラクターのボイスが非常に豊富であり、これが容量が大きい理由のひとつにもなっている。※3：ループレバー……八角柱が装着された形状のレバーで、これを回転させることで砲台などの向きを変えることができるというもの。『TANK』で初登場した。代表作品は『怒』シリーズ。※4：ネオジオ中心……ネオジオ発売以降、SNKがアーケードで発売したゲームは、すべてネオジオかハイパーネオジオ64用に作られている。※5：『武力ONE』のコンパネ……コンパネを手前から見て、右側にレバー、左側にボタンが配置されている※6：無料レンタルシステム……こういったシステムは実はSNK以外のメーカーでも広く行なわれているが、SNKは「1台単位のレンタル」を認めたことや、優秀な営業サイドの努力が実を結び、全国にネオジオを普及させることに成功したのである。

SNK公式 NEO·GEO作品リスト 完全保存版

リストの見方

NAM-1975



画面写真→

SNK	メーカー名
シューティング	ジャンル
46M	容量
MVS	
1990.4.26	MVSまたはHN64の発売日
¥28,000	MVSまたはHN64の価格
NEO·GEO	
1991.7.1	NEO·GEOの発売日
¥13,800	NEO·GEOの価格
NEO·GEO CD	
1994.9.9	NEO·GEO CDの発売日
¥4,800	NEO·GEO CDの発売日·価格
備考欄	備考欄

作品名

作品へのコメント→ ベトナム帰還兵となってテロリストにさらわれた科学者を救出するアクションゲーム。主人公は横移動しかできず、照準を動かしてマシンガンを掃射していこう。鬼気迫るデモがこの世の地獄を垣間見させてくれる。

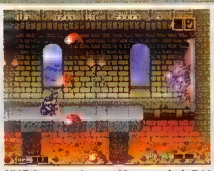
©SNK 1990

このコーナーでは、NEO・GEO11年の歴史を一望できる。画面写真を見ながら、昔を懐かしむも良し、見ず知らずのタイトルへ挑戦するための指針としても良し。総数120タイトルの重みを味わってほしい……。

ジャンル別タイトル数	
格闘アクション	46
シューティング	18
スポーツ	17
アクション	14
パズル	7
レース	5
アクションシューティング	5
クイズ	2
麻雀	2
ガンシューティング	1
その他	3

年代別販売数	
1990年	11本
1991年	11本
1992年	13本
1993年	6本
1994年	17本
1995年	19本
1996年	15本
1997年	7本
1998年	11本
1999年	8本
2000年	2本

マジシャンロード



メーカー	ADK
ジャンル	アクション
容量	46M
MVS	1990.4.26 / ¥28,000
NEO·GEO	1991.7.1 / ¥15,800
NEO·GEO CD	1994.10.31 / ¥4,800
備考欄	

横視点のアクションゲーム。主人公はエレメンタルの組み合わせて変身することが可能で、変身後は様々な特殊能力を使用することが可能となる。エレメンタルの集め方、どこでどの変身を利用するかが攻略のポイント。

©SNK/ADK 1990

麻雀狂列伝 ―西日本編―

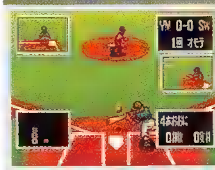


メーカー	SNK
ジャンル	麻雀
容量	42M
MVS	1990.4.26 / ¥28,000
NEO·GEO	1991.7.1 / ¥15,800
NEO·GEO CD	1994.9.9 / ¥4,800
備考欄	

BGMが演歌でしかもデュエット、プレイヤーキャラの顔面コンストラクション機能搭載(目や口を選ぶ)など、賭博麻雀の淀み感をリアルにシミュレートした気まずい珍作。麻雀自体はけっこう勝たせてくれるぞ。

©SNK 1990

ベースボールスターズプロフェッショナル

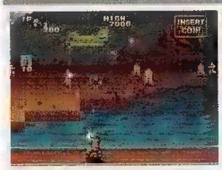


メーカー	SNK
ジャンル	スポーツ
容量	50M
MVS	1990.4.26 / ¥28,000
NEO·GEO	1991.7.1 / ¥18,000
NEO·GEO CD	1995.4.21 / ¥4,800
備考欄	

非常にプリミティブなベースボールシミュレーションゲーム。1試合だけ戦うモードと勝ち抜くことでゲームを継続できるリーグ戦モードがある。お色気ギャル選手は後の「2020」に継承されたと思う今日この頃。

©SNK 1990

NAM-1975



メーカー	SNK
ジャンル	シューティング
容量	46M
MVS	1990.4.26 / ¥28,000
NEO·GEO	1991.7.1 / ¥13,800
NEO·GEO CD	1994.9.9 / ¥4,800
備考欄	

ベトナム帰還兵となってテロリストにさらわれた科学者を救出するアクションゲーム。主人公は横移動しかできず、照準を動かしてマシンガンを掃射していこう。鬼気迫るデモがこの世の地獄を垣間見させてくれる。

©SNK 1990

ザ・スーパースパイ

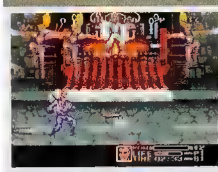


メーカー	SNK
ジャンル	アクション
容量	55M
MVS	1990.10.8 / ¥32,000
NEO·GEO	1991.7.1 / ¥19,000
NEO·GEO CD	1994.9.9 / ¥4,800
備考欄	

プレイヤーキャラクターから見た視点(手だけ見える)の3D諜報アクション。テロリストに占拠されたビルに堂々と正面入り口から突入するあたり「どこがスパイやねん」とつっこみたくなるが気にしないように。

©SNK 1990

ニンジャコンバット



メーカー	ADK
ジャンル	アクション
容量	46M
MVS	1990.7.24 / ¥28,000
NEO·GEO	1991.7.1 / ¥18,000
NEO·GEO CD	1994.10.31 / ¥4,800
備考欄	

横スクロールのニューヨークNINJAアクション。体力制なのだが気付くと死んでいる凶悪な難易度が硬派と言えば硬派。クリアには相当の財力が必要。えびぞりアタック(死にやすい)や変過ぎる敵など見所はありすぎる。

©SNK/ADK 1990

ライディングヒーロー

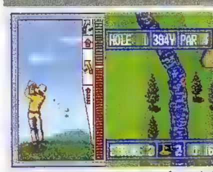


メーカー	SNK
ジャンル	レース
容量	46M
MVS	1990.7.24 / ¥32,000
NEO·GEO	1991.7.1 / ¥21,000
NEO·GEO CD	1995.5.26 / ¥4,800
備考欄	

通信機能を搭載したバイクレーシングゲーム。ストーリーモードでは、数々のレースをこなして鈴鹿8耐を目指す。また、グランプリモードでは、実際に世界GPで使用される10種類のコースを走ることができる。

©SNK 1990

トッププレイヤーズゴルフ

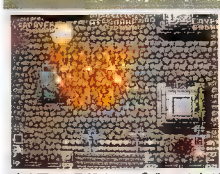


メーカー	SNK
ジャンル	スポーツ
容量	62M
MVS	1990.5.23 / ¥32,000
NEO·GEO	1991.7.1 / ¥21,000
NEO·GEO CD	1994.9.9 / ¥4,800
備考欄	

ストロークプレイやマッチプレイなどのモードに加え、変化に富んだ2つのコースが選べるゴルフゲーム。精緻に描き込まれた風景描写が美しい。キャディさんの親切なアドバイスが入るので、初心者でも十分に楽しめる。

©SNK 1991

ゴーストパイロット



メーカー	SNK
ジャンル	縦シューティング
容量	55M
MVS	1991.1.25 / ¥32,000
NEO·GEO	1991.7.1 / ¥19,800
NEO·GEO CD	1995.3.17 / ¥5,800
備考欄	

中立国Fの飛行チーム「ゴースト」が旧式戦闘機に搭乗するのでゴーストパイロット。死人が乗ってるわけではない。選択制の特殊武器とはショットだけというストイックなシューティング。MVSの性質上横画面だ。

©SNK 1991

リーグボウリング

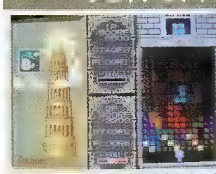


メーカー	SNK
ジャンル	スポーツ
容量	26M
MVS	1990.12.10 / ¥30,000
NEO·GEO	1991.7.1 / ¥16,800
NEO·GEO CD	1994.9.9 / ¥4,800
備考欄	

ネオジオ初のボウリングゲーム。プレイヤーキャラのリアクションが面白く、ストライクを取るとねーちゃんが抱きついてくれたりした。最大4人までのリーグ戦が可能なのでボウリング場のグルーヴを満喫できるはず!?

©SNK 1990

ジョイジョイキッド



メーカー	SNK
ジャンル	パズル
容量	22M
MVS	1990.11.20 / ¥28,000
NEO·GEO	1991.7.1 / ¥13,800
NEO·GEO CD	1994.9.9 / ¥4,800
備考欄	

塔に閉じこめらた気球を逃すため、塞いでいる壁をテトリス状のブロックで消していき、最上階を目指す。気球さえ逃せばいいので、全消しする必要なし。プレイ時間が長いためメモリーカード必須。ボンバーがあるのも特徴的。

©SNK 1990

サイバーリップ



メーカー	SNK
ジャンル	シューティング
容量	50M
MVS	1990.11.7 / ¥28,000
NEO·GEO	1991.7.1 / ¥18,000
NEO·GEO CD	1995.4.21 / ¥5,800
備考欄	

横視点のアクションゲーム。ややコミカルなグラフィックで描かれたバイオモンスターを倒しながら進んでいく。ゲーム的には、数種類の武器を任意に切り替えて使うことが可能なシステムが面白かった。

©SNK 1990

NEO·GEO NEWS

● 家庭用専売タイトルリスト①

NEO·GEOの中には、業務用ビデオゲームとして発売されず、家庭用専用として発売されたゲームソフトが10種存在する。ここでは、それら家庭用専売ソフトのリストを掲載する。

メーカー	ゲームタイトル	ジャンル	対応ハード	発売日	価格
ADK	クロススウォードII	アクション	NEO·GEO CD	1995.5.2	¥5,800
ビデオシステム	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	麻雀	NEO·GEO CD	1995.8.25	¥7,800

ASOⅡ －ラストガーディアン－



SNK / 縦シューティング / 47M
MVS: 1991.3.25 ¥30,000
NEO・GEO: 1991.7.1 ¥18,800
NEO・GEO CD: 1994.9.9 ¥4,800
備考欄

11種の多彩な武装（アーマー）を戦局ごとに使い分け、全6面をクリアするシューティングゲーム。グラフィックの描き込みが素晴らしい。ボタン選択は迷わずAタイプ。真のラスボスは必見!? バブルアーマーを忘れるな。

©SNK 1991

ラギ



ADK / アクション / 50M
MVS: 1991.3.14 ¥28,000
NEO・GEO: 1991.7.1 ¥19,800
NEO・GEO CD: 1994.10.31 ¥4,800
備考欄

ブルーという昆虫コスプレ少年を操り惑星ラギをダルマー族の魔手から取り戻せ! ボタンでブルーの身長を縮めることができるのがユニーク、難度はそれほど高くない。ラスボスの誘いに乗るとゲームオーバー、ズルイ!!

©SNK 1991

キング・オブ・ザ・モンスターズ

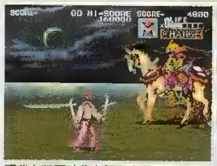


SNK / アクション / 55M
MVS: 1991.2.25 ¥36,000
NEO・GEO: 1991.7.1 ¥19,800
NEO・GEO CD: － －
備考欄

巨大な怪獣や宇宙ヒーローが街中を舞台に闘う、格闘アクションゲーム。ルール的には格闘ゲームというより、プロレスゲームに近い。ビルなどの建物や、自衛隊の対怪獣特殊車両を破壊する爽快感がたまらなかった。

©SNK 1991

戦国伝承



SNK / アクション / 55M
MVS: 1991.2.12 ¥34,000
NEO・GEO: 1991.7.1 ¥19,800
NEO・GEO CD: 1995.3.17 ¥5,800
備考欄

現代と戦国時代を行き交うアクションゲーム。チェンジボタンで救出したサムライ、犬、シノビに変身することができる。が、変身中も攻撃を受けるので瞬殺されることもしばしば。世界観のダークさはネオジオトップ。

©SNK 1991

ロボアーミー



SNK / アクション / 46M
MVS: 1991.10.30 ¥36,000
NEO・GEO: 1991.12.20 ¥21,800
NEO・GEO CD: 1995.4.21 ¥5,800
備考欄

マキシマとロッキーの改造人間ズを操り、悪のサイボーグ軍団の野望を打ち砕け! パンチ、キック、ジャンプと三拍子揃ったロボロボアクションゲーム。アイテムでバイクにトランスフォームできるのが面白い。

©SNK 1991

2020年スーパーベースボール



SNK / スポーツ / 46M
MVS: 1991.9.20 ¥36,000
NEO・GEO: 1991.10.25 ¥21,800
NEO・GEO CD: 1995.2.25 ¥5,800
備考欄

未来の野球をイメージして、ロボットやバーニア装置、地雷などを盛り込んだ新しいタイプのゲーム。ファウルが少なく、ホームランはバックスクリーンのエリアのみという斬新さが印象的。野球ゲームを進化させた名作だ。

©SNK 1991

クロススウォード



ADK / アクション / 50M
MVS: 1991.7.25 ¥36,000
NEO・GEO: 1991.10.1 ¥21,800
NEO・GEO CD: 1994.10.31 ¥4,800
備考欄: 旧名 クロスソード

一人称視点でモンスターと1対1になる戦闘システムが斬新なファンタジーアクションゲーム。剣、盾、魔法といったお決まりの攻撃要素だが、完全なパターンゲームでプレイ時間も長く、順番待ちする人も多く見られた。

©SNK/ADK 1991

バーニングファイト



SNK / アクション / 54M
MVS: 1991.5.20 ¥33,000
NEO・GEO: 1991.8.9 ¥19,800
NEO・GEO CD: 1994.9.9 ¥4,800
備考欄

大阪の街でヤ○○やマフィアと戦うアクションゲーム。主人公たちは刑事なのだが、看板や自販機を破壊してアイテムを取り出すなど無法度抜群の作品。食い倒れ人形が襲ってきたりとこってり関西味。

©SNK 1991

サッカーブロール



SNK / スポーツ / 46M
MVS: 1992.2.14 ¥36,000
NEO・GEO: 1992.3.13 ¥21,800
NEO・GEO CD: 1995.3.31 ¥5,800
備考欄

サイボーグがプレイヤーのサイバネティックサッカー。パンチ攻撃あり、ショルダータックルありとルールと演出が大味な物になっている。ストライカーによる、残像付きのパワーシュートなどとにかく豪放な作品。

©SNK 1991

フットボールフレンジー



SNK / スポーツ / 48M
MVS: 1992.1.31 ¥36,000
NEO・GEO: 1992.2.21 ¥23,800
NEO・GEO CD: 1994.9.9 ¥5,800
備考欄

戦略性超重要なアメフトゲー。数十種類のフォーメーションから状況に合った物を選びラン&パスプレイでゴールエンドにタッチダウンだ! 肉弾戦になったときのごっちゃり感がすべてにリアルなネオジオといえよう。

©SNK 1992

餓狼伝説 －宿命の闘い－

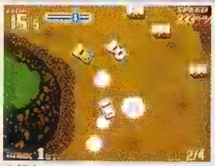


SNK / 格闘アクション / 55M
MVS: 1991.11.25 ¥36,000
NEO・GEO: 1991.12.20 ¥23,800
NEO・GEO CD: 1994.9.9 ¥5,800
備考欄

SNKが最初に送り出した格闘ゲーム。通常の2D格闘と異なり、奥にもう1本のラインを用意し、立体的な闘いを演出していた。対CPU戦では、2人同時で闘うこともでき、当時の2D格闘との差別化を意識していた。

©SNK 1991

ラリーチェイス



ADK / レース / 46M
MVS: 1991.11.8 ¥36,000
NEO・GEO: 1991.12.20 ¥23,800
NEO・GEO CD: 1994.10.31 ¥4,800
備考欄: 旧名：スラッシュラリー

上視点のレースゲーム。パリダカっぽいラリーが題材で、自車をバイク、バギー、コンボイなど、様々なタイプから選べるのが特徴。コーナーリング時のドリフト感が面白く、チープながら意外に楽しめる一品だ。

©SNK/ADK 1991

ニンジャコマンドー

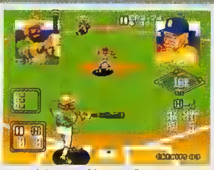


ADK / シューティング / 54M
MVS: 1992.4.30 ¥36,000
NEO・GEO: 1992.5.29 ¥23,800
NEO・GEO CD: 1994.10.31 ¥4,800
備考欄

時代を超えて活躍する3人の忍者を描いたアクションシューティング。プレイヤーはコマンドを入力することで強力な忍術を繰り出せる。とくに爆裂究極拳が印象的だ。また、クリアデモの妖しい雰囲気も話題となった。

©SNK/ADK 1992

ベースボールスターズ2



SNK / スポーツ / 68M
MVS: 1992.4.15 ¥36,000
NEO・GEO: 1992.4.28 ¥23,800
NEO・GEO CD: 1994.9.9 ¥5,800
備考欄

アメリカナイズされたグラフィックが斬新なベースボールゲーム。選手たちのリアクションひとつひとつがコミカルかつ多彩で、プレイする者を飽きさせない。さらに乱闘やピッチャーの疲労など、細かい演出が光る。

©SNK 1992

ラストリゾート



SNK / シューティング / 45M
MVS: 1992.3.23 ¥36,000
NEO・GEO: 1992.4.24 ¥22,800
NEO・GEO CD: 1994.9.9 ¥5,800
備考欄

本格派横シューティング。ユニットと呼ばれるオプションが特徴で、これは位置を任意に固定でき、弾を防いでくれる。また、溜め撃ちにより強力な攻撃が可能だ。全5面に漂う荒廃した渋い世界感にどっぷりと浸れよう。

©SNK 1992

ミューテイション・ネイション



SNK / アクション / 45M
MVS: 1992.3.16 ¥36,000
NEO・GEO: 1992.4.17 ¥21,800
NEO・GEO CD: 1995.2.25 ¥5,800
備考欄

故郷のスラムをマッドサイエンティストから取り戻すアクションゲーム。アイテムボールを拾うことで数種類のスペシャルアタックを使えた。全般的に敵がキショく、ラスボスのムリヤリ変形は一見の価値有り。

©SNK 1991

龍虎の拳

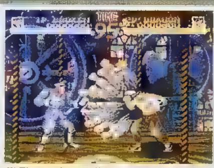


SNK / 格闘アクション / 102M
MVS: 1992.9.24 ¥58,000
NEO・GEO: 1992.12.11 ¥28,000
NEO・GEO CD: 1994.9.9 ¥6,800
備考欄

ネオジオ100メガショック第1弾として送り出された、本格派格闘ゲーム。ズーム機能をふんだんに使った演出や、ストーリー重視の対CPU戦が特徴的。超必殺技、隠し必殺技などもこのゲームから始まった。

©SNK 1992

ワールドヒーローズ

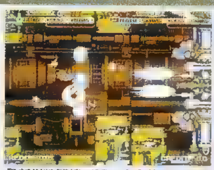


ADK / 格闘アクション / 82M
MVS: 1992.7.28 ¥53,000
NEO・GEO: 1992.9.11 ¥25,800
NEO・GEO CD: 1995.3.17 ¥4,800
備考欄

世界の歴史上の英雄、ヒロインを集めたADKの格闘ゲーム。オーソドックスな2D格闘だがボタン操作が特殊で、押した長さによって強弱が付くようになっていた。特殊なリングで闘う、デスマッチモードも新鮮だった。

©SNK/ADK 1992

アンドロデュノス



ビスコ / 横シューティング / 34M
MVS: 1992.6.15 ¥36,000
NEO・GEO: 1992.7.17 ¥23,800
NEO・GEO CD: － －
備考欄

最新鋭戦闘機で謎の生命体から地球を救え! Bボタンにより武器チェンジをすることができ、前方重視タイプ、後方重視タイプ、斜め上下重視タイプ、ワイドショットタイプに変化できる。臓器っぽい敵が超グロい。

©1992 VISCO CORP

キング・オブ・ザ・モンスターズ2



SNK / アクション / 74M
MVS: 1992.5.25 ¥48,000
NEO・GEO: 1992.6.19 ¥25,800
NEO・GEO CD: 1994.9.9 ¥5,800
備考欄

怪獣アクションゲームの続編。使用キャラがアトミックガイ、サイバーウー、スーパージオンの3キャラに減り、面構成がスクロール面とボス対決面になった。宇宙怪獣と闘えるのはいいが、カブト虫怪獣が消えたのは悲しい。

©SNK 1992

家庭用専売タイトルリスト②

メーカー	ゲームタイトル	ジャンル	対応ハード	発売日	価格
ADK	ＡＤＫワールド	バラエティ	NEO・GEO CD	1995.11.10	¥6,800
SNK	NEO・GEO CD SPECIAL	バラエティ	NEO・GEO CD	1995.12.22	¥3,800
ADK	押し出しジントリック	パズル	NEO・GEO CD	1996.3.22	¥4,800
SNK	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	NEO・GEO CD	1997.6.27	¥6,800

戦国伝承2



SNK
アクション
74M
MVS
1993.2.18
¥48,000
NEO・GEO
1993.4.9
¥25,000
NEO・GEO CD
1995.3.17
¥5,800
備考欄

使用ボタンが3つから4つになり、乗馬シーンが追加された戦国伝承2。変身も健在で、今度は天狗にも化けられる。城から4つ首の竜が顔を覗かせる強烈なタイトル画面だけでいいから一度見てほしいタイトルだ。

©SNK 1993

得点王

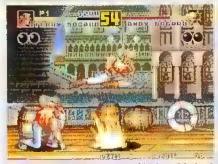


SNK
スポーツ
54M
MVS
1992.12.14
¥48,000
NEO・GEO
1993.2.19
¥23,000
NEO・GEO CD
1995.3.31
¥5,800
備考欄

人気横画面サッカーゲーム、得点王シリーズ初代作品。世界の強豪12チームを相手にトーナメント戦をブチかますという具合だ。操作系はロングパス（シュート）とショートパスの2ボタンとシンプルでわかりやすい。

©SNK 1992

餓狼伝説2 －新たなる闘い－

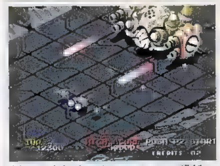


SNK
格闘アクション
106M
MVS
1992.12.10
¥58,000
NEO・GEO
1993.3.5
¥28,000
NEO・GEO CD
1994.9.9
¥6,800
備考欄

SNK作品では初めて本格的に対戦が行なわれた餓狼伝説の続編。手前と奥に存在するラインによる立体的な攻防や、連続技がまったく存在しないなどの特徴があった。プレイヤーキャラは8人。舞やキムが初登場した。

©SNK 1992

ビューポイント



サミー工業
斜シューティング
72M
MVS
1992.11.20
¥48,000
NEO・GEO
1992.12.11
¥25,000
NEO・GEO CD
1995.2.25
¥5,800
備考欄

斜め後方視点のシューティングゲーム。内容的にはシンプルだが、背景や敵キャラなど、立体感あふれる美しいグラフィックで描かれているのが魅力。サウンドも素晴らしく、コアなファンも少なくない作品。

©SNK/ サミー工業

餓狼伝説スペシャル



SNK
格闘アクション
150M
MVS
1993.9.16
¥58,000
NEO・GEO
1993.12.22
¥28,000
NEO・GEO CD
1994.9.9
¥7,800
備考欄

SNKを代表する、餓狼伝説シリーズの中心的名作。餓狼伝説2がベースだが、システム全般が洗練され、新キャラクターを迎えて大ヒット。龍虎シリーズのゲストキャラクター、リョウ・サカザキの登場も話題になった。

©SNK 1993

サムライスピリッツ



SNK
格闘アクション
118M
MVS
1993.7.7
¥58,000
NEO・GEO
1993.8.11
¥28,000
NEO・GEO CD
1994.9.9
¥7,800
備考欄

独自の世界観を持つ武器あり対戦格闘。斬り攻撃のダメージが高めに設定され、立ち会いの静寂から突如迫り来る必殺剣、という構図が独特の緊張感を生んでいた。怒ゲージ、鍔迫り合いなど固有のシステムもある。

©SNK 1993

ワールドヒーローズ2

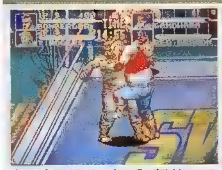


ADK
格闘アクション
146M
MVS
1993.4.26
¥58,000
NEO・GEO
1993.6.4
¥28,000
NEO・GEO CD
1995.4.14
¥5,800
備考欄

前作の高評価を受け継ぎ大ヒットしたシリーズ2作目。新しく加えられた各国の英雄が時を超えて暴れ回る。画期的なシステムに投げ返しと飛び道具返しがあり、CPU戦はもちろん、対人戦でもかなり熱いものがあった。

©SNK 1993

ファイヤー・スープレックス

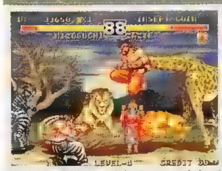


SNK
スポーツ
106M
MVS
1993.3.25
¥58,000
NEO・GEO
1993.4.23
¥28,000
NEO・GEO CD
1995.4.21
¥5,800
備考欄

ネオジオでテリーといえばテリー・ロジャース説を確立したプロレスゲーム。組み合ったあとにボタンを超連打して技を出すのだが、じつは逃げ回ってジャンプキックするのが一番有効。街頭デスマッチみたいな面もあった。

©SNK 1993

ファイターズヒストリーダイナマイト

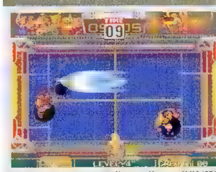


データイースト
格闘アクション
122M
MVS
1994.3.17
¥58,000
NEO・GEO
1994.4.28
¥28,000
NEO・GEO CD
1994.12.22
¥7,800
備考欄

ふたりの新キャラを加え、MVSとしてリニューアルした対戦格闘アクション。カルノフが主催する「グレートグラップル」に出場するのは、ケンカ百段の溝口を初め、個性的で濃厚な味わいを持ったキャラクターばかりだ。

©1994 DATA EAST CORP

フライングパワーディスク

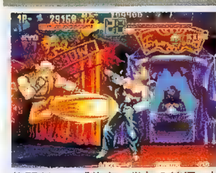


データイースト
スポーツ
74M
MVS
1994.2.17
¥58,000
NEO・GEO
1994.4.8
¥25,000
NEO・GEO CD
1995.1.20
¥5,800
備考欄

シンプルな画面構成の、言わば横画面で遊ぶテニス的なゲーム。キャラ性能に差があり、スピードタイプとパワータイプに分かれ、キャラ固有の必殺技もある。とにかく読み合いが熱く、対戦が面白い。

©1994 DATA EAST CORP

龍虎の拳2



SNK
格闘アクション
178M
MVS
1994.2.3
¥58,000
NEO・GEO
1994.3.11
¥29,800
NEO・GEO CD
1994.9.9
¥7,800
備考欄

格闘ゲーム「龍虎の拳」の続編。対CPU戦での使用キャラが大幅に増え、色々な遊び方ができるようになった。人質だったユリが使用キャラクターになったり、若き日のギースが登場したりと話題も多かった。

©SNK 1994

ミラクルアドベンチャー

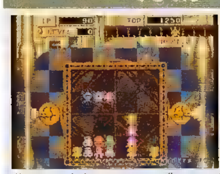


データイースト
アクション
90M
MVS
1993.12.16
¥58,000
NEO・GEO
1994.2.18
¥25,000
NEO・GEO CD
－
－
備考欄

データイーストのMVS初参入となる横スクロールアクション。メイン武器のヨーヨーは、アイテムを取ることで攻撃方法が7種類に変化する。小気味いいテンポと、アメリカンテイストあふれるグラフィックが印象的。

©1993 DATA EAST CORP

ぐるりん

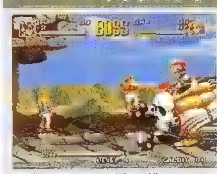


フェイス
パズル
40M
MVS
1994.5.25
¥58,000
NEO・GEO
－
－
NEO・GEO CD
－
－
備考欄

落ちものパズルなのだが、ブロックが人で4人繋げると勇者になるというルールが怖い。ボタンを押すことで人が落ちていく檻を90度回転させ、ブロックをずらすことで意外な連鎖が生まれる。キャラも怪しいぞ。

©FACE/SNK 1994

トップハンター

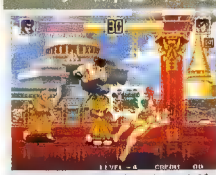


SNK
アクション
110M
MVS
1994.5.18
¥58,000
NEO・GEO
1994.6.24
¥28,000
NEO・GEO CD
1994.9.29
¥6,800
備考欄

ロディとキャシーを操る横スクロールアクションゲーム。コミカルな動きとかわいらしいキャラクターが印象深い。コマンドを入力することによって、さまざまな必殺技を使うことができ、斬新なアイディアが盛り込まれている。

©SNK 1994

ワールドヒーローズ2 JET



ADK
格闘アクション
178M
MVS
1994.4.26
¥68,000
NEO・GEO
1994.6.10
¥29,800
NEO・GEO CD
1994.11.11
¥6,800
備考欄

ワールドヒーローズ2にリョフとジャックの新キャラクターを加えた、新バージョン。全キャラクターに攻撃力タイプ、防御力タイプ、スピードタイプといった3タイプを用意し、プレイヤーに選択の幅を広げた。

©SNK/ADK 1994

得点王2



SNK
スポーツ
106M
MVS
1994.4.19
¥58,000
NEO・GEO
1994.5.27
¥28,000
NEO・GEO CD
1994.9.9
¥7,800
備考欄

人気横画面サッカーゲーム、得点王シリーズ第2弾。4年に一度のワールドカップで世界の強豪と（以下略）。チーム選択時に攻撃力重視、防御力重視などのタイプを設定が可能。キャラチェンジボタンが追加されたぞ。

©SNK 1994

痛快ガンガン行進曲



ADK
格闘アクション
178M
MVS
1994.7.26
¥68,000
NEO・GEO
1994.8.26
¥29,800
NEO・GEO CD
1995.1.13
¥6,800
備考欄

ADKの新しいタイプの格闘ゲーム。通常の2D格闘とは異なり、自由な奥行きを作っている。投げのシステムが凝っており、組み合ってから相手の背後を取ったりと、駆け引きに重点が置かれていた。

©SNK/ADK 1994

ソニックウィングス2



ビデオシステム
シューティング
102M
MVS
1994.7.18
¥58,000
NEO・GEO
1994.8.26
¥28,000
NEO・GEO CD
1994.9.29
¥6,800
備考欄

今となっては普通だがキャラごとに機体性能差がある。各キャラごとに用意されたデモは1P時、2P時と個別に用意されているので必見。同社のラビオレプスを遊んだことのある人はニヤリとしてしまう「チャウド」がラスボス。

©SNK 1994

雀神伝説



エイコム
麻雀
58M
MVS
1994.6.29
¥58,000
NEO・GEO
－
－
NEO・GEO CD
1995.3.31
¥5,800
備考欄

麻雀にRPG要素が混ざった作品。敵モンスターを倒して金と経験値を稼ぎ、魔法（積み込み）を覚えて装備を購入しよう。鎧でダメージを軽減できるのがRPGライクだが、役満をあがられると結局数百ダメージをくらうという……。

©AICOM 1994

ファイトフィーバー



ビッコム
格闘アクション
98M
MVS
1994.6.28
¥58,000
NEO・GEO
－
－
NEO・GEO CD
－
－
備考欄

韓国のメーカー、ビッコムが開発した対戦格闘ゲーム。画面に表示される必殺技名、容赦ないCPUのアルゴリズムなど、独特な感触を味わわせてくれる異色作だ。ちなみに、主人公はテコンドー使いである。

©SNK 1994

● 家庭用専売タイトルリスト③

メーカー	ゲームタイトル	ジャンル	対応ハード	発売日	価　格
ザウルス	フットサル	スポーツ	NEO・GEO CD	1996.7.19	¥6,800
ビスコ	NEOドリフトアウト	レース	NEO・GEO CD	1996.7.26	¥6,800
ザウルス	超鉄ブリキンガー	シューティング	NEO・GEO CD	1996.9.20	¥6,800
SNK	K.O.F.'96 ネオジオコレクション	バラエティ	NEO・GEO CD	1997.2.14	¥3,800

真サムライスピリッツ



SNK
格闘アクション
202M
MVS
1994.10.28
¥68,000
NEO·GEO
1994.12.2
¥29,800
NEO·GEO CD
1994.12.15
¥8,800
備考欄

剣劇格闘『サムライスピリッツ』の続編。新キャラクターが多数追加され、システム的にも前転や武器破壊必殺技などの新しい要素が加わった。剣劇の持つ一撃必殺に派手さが加わり、多くのファンを虜にした。

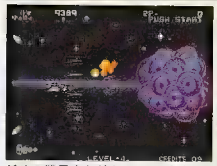
パワースパイクスII



ビデオシステム
スポーツ
82M
MVS
1994.10.19
¥58,000
NEO·GEO
–
–
NEO·GEO CD
1995.3.17
¥5,800
備考欄

近未来を舞台とするハイパーモードが特徴的な、スポーツゲームを超越したバレーボールゲーム。コマンド入力によって、26種類もの派手な必殺サーブやスパイクを繰り出せる。通常のバレーボールのモードも選択可能だ。

作戦名ラグナロク



NMK
シューティング
110M
MVS
1994.9.13
¥58,000
NEO·GEO
–
–
NEO·GEO CD
–
–
備考欄

低めの難易度と敵キャラのデザインが独特のシューティングゲーム。このゲーム最大の特徴は地面に弾を当てると点数がもりもりと入っていく点。このため自機を地面に半分めりこませて点数を稼ぐ光景が多発した。

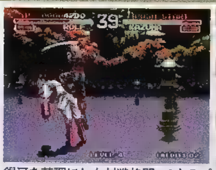
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94



SNK
格闘アクション
196M
MVS
1994.8.25
¥68,000
NEO·GEO
1994.10.1
¥29,800
NEO·GEO CD
1994.11.2
¥7,800
備考欄

3人1組のチーム戦を採用した、新感覚の格闘ゲーム。チーム戦というのも新鮮だったが、SNKキャラ夢の競演というのも大きな魅力。餓狼伝説、龍虎の拳、アテナ、怒と、SNKの代表キャラクターが総出演した。

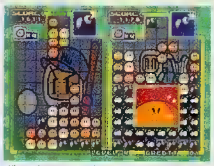
ギャラクシーファイト



サンソフト
格闘アクション
169M
MVS
1995.1.24
¥68,000
NEO·GEO
1995.2.25
¥29,800
NEO·GEO CD
1995.4.21
¥7,800
備考欄

銀河を基調にした対戦格闘。8人のプレイヤーキャラは、珍しく色物系が多い。また、左右スクロールが無限に可能なため、画面端の概念がないのも特徴。ダッシュから技を出すと慣性がつくなど、いろいろ芸は細かい。

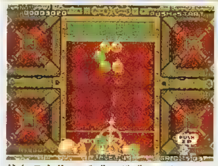
ボンバーマン　ぱにっくボンバー



エイティング
パズル
46M
MVS
1995.1.18
¥58,000
NEO·GEO
–
–
NEO·GEO CD
–
–
備考欄

ボンバーマンのキャラクターを使用した落ちものパズル。ボンバーマン型のブロックを縦、横、斜めに3つ繋げると爆弾になり、それを爆発させることで相手にコゲボンなるおじゃまブロックを送ることができるぞ。

パズルボブル



タイトー
パズル
32M
MVS
1994.12.21
¥58,000
NEO·GEO
–
–
NEO·GEO CD
1995.5.2
¥6,800
備考欄

往年の名作、バブルボブルのキャラクターを使用したパズルゲーム。同じ色の泡を3つ以上つなげて割り、画面上のすべての泡を消せばステージクリア。国内での人気はもちろん、海外でも高い評価を得た秀作である。

ダンクドリーム



ダンクドリーム
スポーツ
94M
MVS
1994.12.8
¥58,000
NEO·GEO
1994.12.9
¥28,000
NEO·GEO CD
1995.1.20
¥5,800
備考欄

3ON3バスケの魅力が活かされたクールなスポーツゲーム。ゲージを溜めると撃てるスーパーダンクはリングを爆破するほどの爽快さだ。当時の仲間内ではフランスの速攻3ポイントシュート作戦が無敵を誇った。

餓狼伝説3 ー遥かなる闘いー



SNK
格闘アクション
266M
MVS
1995.3.27
¥88,000
NEO·GEO
1995.4.21
¥32,000
NEO·GEO CD
1995.4.28
¥8,800
備考欄

グラフィックを大きく描き変え、キャラクターやシステムも一新された、新しい餓狼伝説シリーズの第一弾。従来の2ラインにさらに1ライン加え、3ラインバトルとなり、より立体的で駆け引きが重要となった。

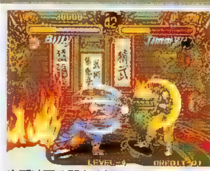
得点王3



SNK
スポーツ
158M
MVS
1995.3.7
¥68,000
NEO·GEO
1995.4.7
¥29,800
NEO·GEO CD
1995.6.23
¥7,800
備考欄

人気横画面サッカーゲーム、得点王シリーズ第3弾。世界の強豪64チームを相手に（以下略）。スーパーロングシュートが撃てる、チームタイプの傾向がわかりやすくなった、などいろいろとマイナーチェンジが施された。

ダブルドラゴン



テクノスジャパン
格闘アクション
178M
MVS
1995.3.3
¥68,000
NEO·GEO
1995.3.31
¥29,800
NEO·GEO CD
1995.6.2
¥7,800
備考欄

実写映画公開と歩調を合わせるがごとく発売された2D格闘版の双截龍。主役の双児はもちろん、死んだはずのマリアンや巨漢アボボなど往年のスターが蘇る！　ラスボスはマシンガン野郎ではなく味王みたいな奴だった。

クイズ キング・オブ・ファイターズ



ザウルス
クイズ
122M
MVS
1995.2.1
¥68,000
NEO·GEO
1995.3.10
¥29,800
NEO·GEO CD
1995.4.7
¥5,800
備考欄

さらわれたユリ救出のためSNKの主役たちがクイズで戦うゲーム。格闘クイズ時では必殺技を出せる。また、コマンド入力とで超必殺技を出せるなど格闘のエッセンスを強引に組み込んでいた。対戦モードあり。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95



SNK
格闘アクション
250M
MVS
1995.7.25
¥88,000
NEO·GEO
1995.9.1
¥29,800
NEO·GEO CD
1995.9.29
¥8,800
備考欄

SNKオールスター夢の祭典第2弾。好きなキャラでのチーム編成が可能となり、攻撃避け後のカウンター攻撃といった新システムも導入。草薙 京の宿命のライバル、八神 庵が参入し、ストーリーもドラマチックに。

天外魔境真伝



ハドソン
格闘アクション
202M
MVS
1995.6.20
¥68,000
NEO·GEO
1995.7.28
¥29,800
NEO·GEO CD
1995.11.24
¥7,800
備考欄

ハドソンの人気RPG「天外魔境」のキャラクターを使った、剣劇2D格闘。キャラクターごとの特徴付けがしっかりしており、どのキャラを使っても十分楽しめることができた。武器投げなどのシステムも斬新だった。

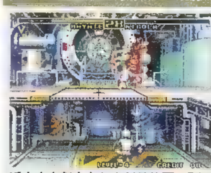
ワールドヒーローズパーフェクト



ADK
格闘アクション
226M
MVS
1995.5.25
¥68,000
NEO·GEO
1995.6.30
¥29,800
NEO·GEO CD
1995.7.21
¥8,800
備考欄

ワールドヒーロズシリーズの最終作。キャラクターごとに新しい能力を加え、今まで遊んできたプレイヤーにも飽きさせない進化を遂げた。また、ガードクラッシュや必殺技のパワーアップなど、革新的なシステムも多い。

風雲黙示録 ー格闘創世ー



SNK
格闘アクション
190M
MVS
1995.4.25
¥78,000
NEO·GEO
1995.5.26
¥29,800
NEO·GEO CD
1995.6.16
¥8,800
備考欄

近未来を舞台とした対戦格■。「実戦空手道＋ブーメラン」など意外な組み合わせを流派とする格闘家たちが多数登場。避け攻撃や超必殺技など、SNK的なシステムと、新しいラインバトルを採用した意欲作。

将棋の達人



ADK
将棋
58M
MVS
1995.9.28
¥108,000
NEO·GEO
1995.10.13
¥29,800
NEO·GEO CD
1995.10.20
¥7,800
備考欄

ネオジオ初の将棋ゲーム。実写取り込みのリアクションが激しいキャラ8人から対局相手を選ぶことで難易度を調節できた（初心者には棒銀太郎がオススメ）。本将棋モードと歩の駒だけを使う挟み将棋モードがある。

ステークスウィナー



ザウルス
リアルジョッキーアクション
80M
MVS
1995.9.27
¥88,000
NEO·GEO
1995.10.27
¥29,800
NEO·GEO CD
1996.3.22
¥7,800
備考欄

実在するレースを、競走馬を操作して勝ち抜いていく。ジャンルは「競馬アクションゲーム」といったところか。アクションというだけあって、レース中に登場するアイテムが重要。見えた瞬間に取ると、罠の場合も…。

超人学園ゴウカイザー



テクノスジャパン
格闘アクション
186M
MVS
1995.9.18
¥88,000
NEO·GEO
1995.10.20
¥29,800
NEO·GEO CD
1995.11.24
¥7,800
備考欄

大張正己氏がキャラデザ兼声優（ブライダー）を務めた2D対戦格闘ゲーム。タイトル通り変身ヒーローたちが熱いバトルを繰り広げる。倒した敵の必殺技を使えるようになるトレースシステムを採用している。

パルスター

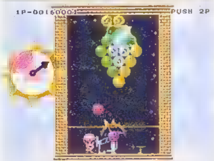


エイコム
シューティング
305M
MVS
1995.8.28
¥88,000
NEO·GEO
1995.9.29
¥32,000
NEO·GEO CD
1995.10.27
¥8,800
備考欄

異生命体と攻撃部隊パルスターの激闘を描いた、ネオジオ横スクロールシューティングの代表格。3D的な戦闘グラフィックと緻密なキャラクターが印象的。あのコンティニュー画面に、思わず連コインしてしまう。

※このリストは、正式には完全版では無いことをここに断っておきたい。今回掲載できなかったタイトルが、実は数タイトル存在しているのだ。
以下に続くタイトルは、ゲームタイトル、メーカー名だけ紹介している。まだこれら以外にもタイトルは存在していることは事実だ。探求心の強い御仁は独自に詮索してみるのもいいだろう。
なお、これらの情報は、編集部で独自に判断しタイトルを掲載している。間違ってもSNKに問い合わせなどしないでほしい。

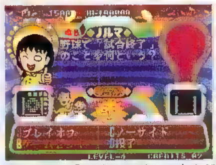
パズルdeポン！



ビスコ
パズル
30M
MVS
1995.11.28
¥58,000
NEO・GEO
–
–
NEO・GEO CD
–
–
備考欄

打ちだしたボールをビリヤードのように反射させ同色のボールを3つくっつけて消すパズルゲーム。打ち出す角度をレバーでコントロールできる。星座ピースを支えるボールを消して、ピースを落とせばその面はクリアーとなる。

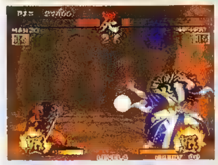
まる子デラックスクイズ



タカラ
クイズ
118M
MVS
1995.11.27
¥68,000
NEO・GEO
1996.1.26
¥29,800
NEO・GEO CD
–
–
備考欄

人気アニメ「ちびまる子ちゃん」をゲーム化したクイズゲーム。おじいちゃんや花輪くんなど、おなじみのキャラクターが登場。三択やタイムスローといった様々な能力を持つペアで、優勝商品「南の島旅行」獲得をめざす。

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣



SNK
格闘アクション
282M
MVS
1995.11.15
¥98,000
NEO・GEO
1995.12.1
¥32,000
NEO・GEO CD
1995.12.29
¥8,800
備考欄

お馴染みのシリーズ第3弾。全12キャラだが、各キャラに修羅と羅刹の2つのタイプが存在するのが本作のポイント。回り込み、防御くずしといった斬新なシステムを採用。もの凄い連続技を決めることができる。

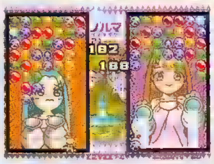
ソニックウィングス3



ビデオシステム
シューティング
154M
MVS
1995.10.12
¥78,000
NEO・GEO
1995.11.17
¥29,800
NEO・GEO CD
1995.12.8
¥7,800
備考欄

おなじみソニックウィングスシリーズの3作目。チャイカ&ブーシカのボムがこけし(?)の行列だったり、2周目の1面のボスが超高速で走り回る小型戦車だったりと、随所に馬鹿馬鹿しい遊びが散りばめられている。

マジカルドロップ2



データイースト
パズル
86M
MVS
1996.3.21
¥68,000
NEO・GEO
1996.4.19
¥29,800
NEO・GEO CD
1996.5.24
¥6,800
備考欄

宝石を拾って投げて消していく、対戦型パズルゲーム。通常のパズルゲームよりも操作が激しく、アクション性が高い。キャラクターも可愛く、幅広い層に人気があった。スゴロクやエンドレスモードなども追加された。

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝



SNK
格闘アクション
298M
MVS
1996.3.12
¥98,000
NEO・GEO
1996.4.26
¥32,000
NEO・GEO CD
1996.6.14
¥7,800
備考欄

ロバートが主役の龍虎の拳第3作目。体力の僅かな相手を超必殺技で倒すとアルティメットKOとなり、2ラウンドを制したことになる。アフロで話題のスーパー忍者、不破刃が七転八倒するのもこの作品。

ビッグトーナメントゴルフ



ナスカ
スポーツ
133M
MVS
1996.1.29
¥98,000
NEO・GEO
1996.3.1
¥29,800
NEO・GEO CD
1996.5.3
¥7,800
備考欄

ショットの角度やパワーを調節するタイプのオーソドックスなゴルフゲーム。タイプの異なるプレイヤーキャラを選べたり、乱入対戦もできた。キャディの胸をなでまわせるのだが、こいつはミスターレディなのだ、触り損！

リアルバウト餓狼伝説



SNK
格闘アクション
346M
MVS
1995.12.21
¥98,000
NEO・GEO
1996.1.26
¥34,000
NEO・GEO CD
1996.2.23
¥8,800
備考欄

前作を踏襲しつつも、ライン間の攻防やコンビネーションが洗練され、空中振り向きなどの新システムも導入。対戦バランスが大幅に向上している。また、2D格闘では珍しくリングアウト負けがあった（条件つきだが）。

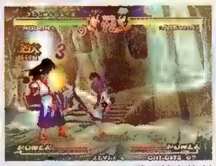
神凰拳



ザウルス
格闘アクション
338M
MVS
1996.6.13
¥98,000
NEO・GEO
1996.7.26
¥32,000
NEO・GEO CD
1996.8.23
¥7,800
備考欄

あたかもポリゴンのようなCGモデリングキャラクターで戦う2D対戦格闘。神々の戦いという設定で、風神雷神の双子やスサノオ、死神までもが暴れる。天変地異技（超必殺）が2種類あるので少しややこしい印象がある。

NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～



ADK
格闘アクション
330M
MVS
1996.5.27
¥98,000
NEO・GEO
1996.6.28
¥32,000
NEO・GEO CD
1996.9.27
¥7,800
備考欄

戦国の世を舞台とした武器持ち格ゲー。任意の武器出し入れや多彩なコンビネーション（NINJAコンボ）など、独創性あふれるシステムが詰め込まれており、超絶連続技の数々で強烈なインパクトを与えてくれた。

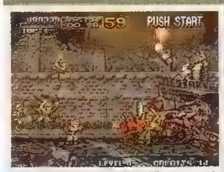
オーバートップ



ADK
レース
210M
MVS
1996.4.26
¥88,000
NEO・GEO
1996.6.7
¥29,800
NEO・GEO CD
1996.7.26
¥4,800
備考欄

スポーツカーやオフロード車、さらにはオートバイなど、計8種類の中からマシーンを選択できるレースゲーム。全7コースすべてに裏道が隠されており、その発見と有効活用がタイム短縮の重要ポイントであった。

メタルスラッグ



ナスカ
アクションシューティング
193M
MVS
1996.4.19
¥98,000
NEO・GEO
1996.5.24
¥29,800
NEO・GEO CD
1996.7.5
¥7,800
備考欄

緻密な描き込みで好評を博したアクションシューティングゲーム。ショットと手榴弾を軸に、メタルスラッグという戦車型の乗り物で敵陣を突き進む。メタルスラッグ搭乗時のコミカルかつ大胆なアクションは必見と言えよう。

得点王 炎のリベロ



SNK
スポーツ
226M
MVS
1996.10.16
¥98,000
NEO・GEO
1996.12.20
¥29,800
NEO・GEO CD
–
–
備考欄

人気横画面サッカーゲームの（以下略）。参加国もギニアやザンビアなどが加わり80カ国が登場している。エキサイトゲージの導入、SNKスーパースターズ（選手名がテリーやガンダーラ）の参加など変更点多数。さすが炎。

ステークスウィナー2



ザウルス
リアルジョッキーアクション
178M
MVS
1996.9.24
¥98,000
NEO・GEO
1996.12.13
¥29,800
NEO・GEO CD
–
–
備考欄

続編となり、若干「育てゲー」要素が強化された。ライバルジョッキーに勝負を挑まれるイベントや、トレーニングで自分の馬の能力を上げたりしながら、国内外の有名レースを勝ち進み賞金をかせいでいく。

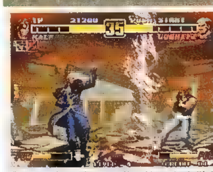
風雲スーパータッグバトル



SNK
格闘アクション
242M
MVS
1996.9.20
¥98,000
NEO・GEO
1996.11.8
¥32,000
NEO・GEO CD
–
–
備考欄

新キャラに「キム・スイル」と「ロサ」を加えた続編。ルールは2on2だ。通常技を組み合わせて連続技を出すラッシングコンビネーションや協力攻撃のサプライズアタック、回り込みや避け動作など、システムも満載。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96



SNK
格闘アクション
362M
MVS
1996.7.30
¥118,000
NEO・GEO
1996.9.27
¥32,000
NEO・GEO CD
1996.10.25
¥8,800
備考欄

「K.O.F.」現在形の礎を築いた意欲作。攻撃避けや一足飛び型ダッシュを廃止し、緊急回避動作、走り型ダッシュ、小中ジャンプを追加、展開がとてつもなくスピーディに。キャラはボスチームやオロチ関係者が参入。

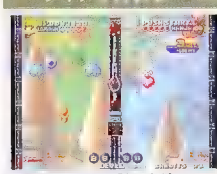
BREAKERS



ビスコ
格闘アクション
210M
MVS
1996.12.17
¥98,000
NEO・GEO
1997.3.21
¥29,800
NEO・GEO CD
1997.4.25
¥6,800
備考欄

格闘ゲームの原点回帰を狙ったような作品。わかりやすいシステムなので誰もがすんなりと遊べるところは二重丸だ。登場キャラクターも貴族や獣人など濃い輩が勢揃い。プロトタイプは死嘩護というタイトルだった。

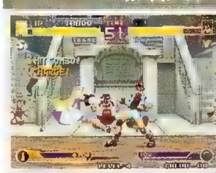
ティンクルスタースプライツ



ADK
対戦型シューティング
146M
MVS
1996.11.25
¥98,000
NEO・GEO
1997.1.31
¥29,800
NEO・GEO CD
1997.2.21
¥5,800
備考欄

対戦シューティングというジャンルに挑戦した意欲作。出現する敵をまとめて倒すことによって、相手陣地に攻撃を送り込むというシステムで相手キャラを倒していく。1人用はもちろん、対戦プレイも盛り上がる。

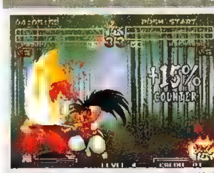
わくわく7



サンソフト
格闘アクション
259M
MVS
1996.11.21
¥98,000
NEO・GEO
1996.12.27
¥29,800
NEO・GEO CD
–
–
備考欄

超個性的な7人が繰り広げるわくわくが止まらない対戦格闘。アイデア満載の対戦も面白いが、やはり魅力はだれもが主役になれるキャラクター作りの上手さにある。特にメイドロボのティセは第一次メイドブームを築いた。

サムライスピリッツ天草降臨



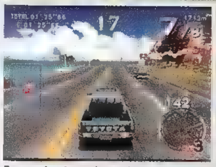
SNK
格闘アクション
378M
MVS
1996.10.25
¥118,000
NEO・GEO
1996.11.29
¥32,000
NEO・GEO CD
1996.12.27
¥6,800
備考欄

2D侍魂の完成形。新たに風間兄弟を加え、シャルロットや柳生十兵衛なども復活。怒りゲージ関連を中心とした細かいシステムの追加によって戦略の幅が広がり、対戦ツールとして高い完成度を誇る秀作に仕上がっている。

● NEO・GEO NEWS

■その他国内販売タイトル
スーパーバレー '94/ビデオシステム
ドリフトアウト/ビスコ
マネーアイドルエクスチェンジャー/フェイス
NEOボンバーマン/ハドソン
NEO Mr.DO！/ビスコ
フリップショット/ビスコ

ROUNDTRIP RV



SNK / レース / – / HN64 / 1997.9.10 / ¥880,000 / NEO・GEO / – / – / NEO・GEO CD / – / – / 備考欄 / 大型専用筐体

「ハイパーネオジオ64」の記念すべき第一弾がこれ。専用筐体を使用したオフロード系ドライブゲームで、当時流行のRVカーを題材にしている。コースマップの構成が往復路になっているのが特徴的だ。

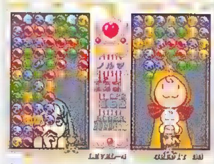
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97



SNK / 格闘アクション / 460M / MVS / 1997.7.28 / ¥128,000 / NEO・GEO / 1997.9.25 / ¥32,000 / NEO・GEO CD / 1997.10.30 / ¥6,800 / 備考欄

「'96」をベースにパワーゲージ関連が変更されたモードと、「'95」をベースとしたモードのどちらかを選択することが可能に。オロチ一族の新キャラが多数参入し、ストーリー的には「オロチ編」の完結を迎えた。

マジカルドロップ3



データイースト / パズル / 174M / MVS / 1997.2.25 / ¥88,000 / NEO・GEO / 1997.4.25 / ¥29,800 / NEO・GEO CD / – / – / 備考欄

タロットカードの名を冠したキャラクターがデフォルト16人に増えてにぎやかになった。ルールはほぼ前作と同じで、ひらめきモードの代わりにすごろくモードが加わったよ。デス様、ワールド様の衣装がマジカルだ。

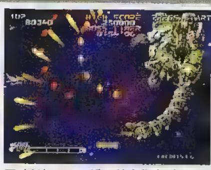
リアルバウト餓狼伝説スペシャル



SNK / 格闘アクション / 394M / MVS / 1997.1.28 / ¥118,000 / NEO・GEO / 1997.2.28 / ¥32,000 / NEO・GEO CD / 1997.3.30 / ¥6,800 / 備考欄

「餓狼伝説スペシャル」のキャラが復活（一部除く）し、シリーズの代名詞であるラインバトルもさらに進化。前作のよい点を残した2ラインバトルは、独特のコンビネーションや起き攻めを生み、対戦を盛り上げた。

ブレイジングスター



夢工房 / シューティング / 346M / MVS / 1998.1.19 / ¥58,000 / NEO・GEO / 1998.2.26 / ¥29,800 / NEO・GEO CD / – / – / 備考欄

ワイドショット系、前方集中型、一切パワーアップしない機体など、特徴的な自機が揃っている。カレンダー機能で登場する隠し機体もある。ボーナスシステムも面白く、稼ぎが熱い横シュー。世界観も秀逸。

侍魂 〜サムライスピリッツ〜



SNK / 格闘アクション / – / HN64 / 1997.12.19 / ¥260,000 / NEO・GEO / – / – / NEO・GEO CD / – / – / 備考欄

ハードウェアの変更にともない、剣劇対戦格闘も3Dに。基本的なシステムは完全に3Dだが、怒りゲージ関係、防御崩し、連斬（S.C.S.）といったシリーズ特有のシステムや一撃必殺の雰囲気もうまく融合されている。

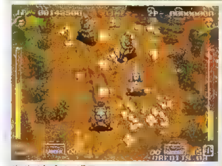
〜幕末浪漫〜 月華の剣士



SNK / 格闘アクション / 474M / MVS / 1997.12.5 / ¥128,000 / NEO・GEO / 1998.1.29 / ¥32,000 / NEO・GEO CD / 1998.3.26 / ¥6,800 / 備考欄

新たな剣劇格闘の展開を見せたこのゲームは、相手の攻撃をボタン1つで弾くことができるのが特徴。連殺斬と呼ばれる通常技の連続攻撃や、力と技のキャラタイプセレクトなど、剣劇の壮快感を追求した作品となっている。

ショックトルーパーズ



ザウルス / シューティング / 346M / MVS / 1997.11.11 / ¥48,000 / NEO・GEO / – / – / NEO・GEO CD / – / – / 備考欄

やや地味なグラフィックに、色の濃い8人のキャラが入り乱れる。親切なライフ＋残機制で、ショット、ボム、緊急回避を駆使して闘っていく。2回あるルート選択により、全部で9通りのルートを堪能できるぞ。

ネオジオカップ'98 THE ROAD TO THE VICTORY



SNK / スポーツ / 198M / MVS / 1998.5.28 / ¥58,000 / NEO・GEO / 1998.7.30 / ¥29,800 / NEO・GEO CD / – / – / 備考欄

チーム数が80以上もあるサッカーゲーム。スタート時にチームの特性（攻撃重視、防御重視など）や世界ツアー先を決めることができる。ゴールを決めたときに選手の股下をアップにするのはやめてほしい。

オフビートレーサー!



SNK / レース / – / HN64 / 1998.5.13 / ¥1,580,000 / NEO・GEO / – / – / NEO・GEO CD / – / – / 備考欄 / 大型専用筐体

前作「ラウンドトリップRV」同様にRVカーが題材。往復路コースを走り回るのだが、今回はスケールがデカイ！ 香港、アマゾン川流域、ブラジルなど、世界が舞台になっている。選択できる車種も倍に増えているぞ。

リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS



SNK / 格闘アクション / 539M / MVS / 1998.3.20 / ¥128,000 / NEO・GEO / 1998.4.29 / ¥32,000 / NEO・GEO CD / 1998.7.23 / ¥6,800 / 備考欄

リアルバウトシリーズの第3弾は、避け攻撃がいつでも出せるようになり、ラインがメイン+スウェーライン×1とシンプルに。リック、香緋と地味ながらも魅力的な新キャラを加え、全体的に洗練された作品となった。

メタルスラッグ2



SNK / アクションシューティング / 277M / MVS / 1998.2.23 / ¥98,000 / NEO・GEO / 1998.4.2 / ¥29,800 / NEO・GEO CD / 1998.6.25 / ¥6,800 / 備考欄

相変わらずの描き込みが目を引くシリーズ2作目。今回は世界を股に掛けたステージ構成と最終面の宇宙人がナイスインパクト。もちろんプレイヤーのアイテムの充実とメタルスラッグ以外の乗り物の充実も見所だ。

サムライスピリッツ2 アスラ斬魔伝



SNK / 格闘アクション / – / HN64 / 1998.10.16 / ¥278,000 / NEO・GEO / – / – / NEO・GEO CD / – / – / 備考欄

ポリサム第2弾。修羅と羅刹の差がより明確なものとなり、中には容姿まで大幅に異なるキャラも。システム的には、奥行きの重要性が薄れたり、コンビネーションが激減するなど、若干2D格闘寄りの調整となっている。

ビーストバスターズ セカンドナイトメア



SNK / ガンシューティング / – / HN64 / 1998.9.11 / ※ / NEO・GEO / – / – / NEO・GEO CD / – / – / 備考欄

都心に大量発生したゾンビをマシンガンで退治するガンシューティング。ボスの攻撃は一定時間内にすべてのターゲットを撃てばダメージを回避できる。ゾンビの頭を打ち抜けばピンヘッドシュートとなり一発で倒せる。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS



SNK / 格闘アクション / 683M / MVS / 1998.7.23 / ¥148,000 / NEO・GEO / 1998.9.23 / ¥38,000 / NEO・GEO CD / 1998.12.23 / ¥6,800 / 備考欄

シリーズ中でもとくにオールスター色の強い作品。香澄、タクマ、アメリカチームの面々など、過去に消えてしまったキャラが多数復活した。システムは基本的に「'97」を踏襲しているが、バランスは向上している。

ブレイカーズ・リベンジ



ビスコ / 格闘アクション / 242M / MVS / 1998.7.3 / ¥88,000 / NEO・GEO / – / – / NEO・GEO CD / – / – / 備考欄

あのブレイカーズが帰ってきた！ 基本的に前作とまったく変わらないシンプルなスタイルなので、誰でも楽しめる点が三重丸だ。近代格闘には珍しく新キャラは1人のみ、しかも男、そして忍者。さすがはNINJAのネオジオ。

メタルスラッグX



SNK / アクションシューティング / 506M / MVS / 1999.3.19 / ¥88,000 / NEO・GEO / 1999.5.27 / ¥29,800 / NEO・GEO CD / – / – / 備考欄

2をリメイクしたこの作品は、ボス系キャラの配置替えや、ステージ内のザコの配置等が大きく変わっているのが特徴。別のゲームと言ってもいいくらいだ。また、オペレーター泣かせの落ち込み点稼ぎが改善されている。

餓狼伝説 WILD AMBITION



SNK / 格闘アクション / – / HN64 / 1999.1.28 / ¥128,000 / NEO・GEO / – / – / NEO・GEO CD / – / – / 備考欄

餓狼シリーズの3Dポリゴン版。といっても基本的には2D格ゲーで、コンビネーションを中心としたバトルはまさに「餓狼」そのもの。ヒット後に連続技を狙えるガード不能技「ヒートブロウ」といった新システムも。

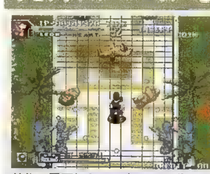
幕末浪漫第二幕 月華の剣士 〜月に咲く華、散りゆく花〜



SNK / 格闘アクション / 554M / MVS / 1998.11.25 / ¥128,000 / NEO・GEO / 1999.1.28 / ¥32,000 / NEO・GEO CD / 1999.2.27 / ¥6,800 / 備考欄

ストーリーや幕間デモが大幅にスケールアップして四神にまつわる物語を綴っていく。基本ゲームシステムに大きな変更はなく、全体的に若干のパワーアップが施された。キャラも美系が多く婦女子に好評を博した。

ショックトルーパーズ セカンドスカッド



ザウルス / アクションシューティング / 506M / MVS / 1998.11.6 / ¥68,000 / NEO・GEO / 1999.6.24 / ¥29,800 / NEO・GEO CD / – / – / 備考欄

前作の雰囲気とは一点して、明るいタッチのグラフィックとなった。ステージ内の進行ルートを選択するシステムと、個性溢れる4人のプレイヤーキャラ、様々な点数システムがゲーム性の奥深さを物語っている。

■海外販売タイトル
ゴール！ゴール！ゴール！/ビスコ
テクモワールドサッカー '96/テクモ
くにおの熱血闘球伝説/テクノスジャパン
フットサル（PLEASURE GOAL）/ザウルス
ガッポリン（POP'n Bounce）/ビスコ
パズルdeポンR！/ビスコ
パズルボブル2/タイトー
武蔵巌流記（GUNRYU）/ビスコ

原始島2



夢工房	
シューティング	
482M	
MVS	1999.9.27 / ¥69,000
NEO・GEO	― / ―
NEO・GEO CD	― / ―
備考欄	

戦局に合わせオプション兵器を駆使し、パズル的要素もあった前作とはまったくの別物と言っていい。レンダリング処理を施しているのだが、そのせいか視認性は悪い。2種の自機から選択。そこそこ稼ぎが熱かったり。

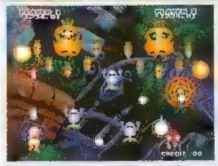
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99



SNK	
格闘アクション	
673M	
MVS	1999.7.22 / ¥169,000
NEO・GEO	1999.9.23 / ¥38,000
NEO・GEO CD	1999.12.2 / ¥6,800
備考欄	

従来のKOFシリーズの3人1組のチーム編成から、4人1組という新しいチーム編成に変わった。4人目はストライカーという補助的役割を持っており、その働きはキャラごとに異なるため、プレイヤーを悩ませた。

キャプテン・トマディ



ビスコ	
シューティング	
106M	
MVS	1999.5.27 / ¥58,000
NEO・GEO	― / ―
NEO・GEO CD	― / ―
備考欄	

茄子星人と闘う突然変異したプチトマトという、ぶっ飛んだ世界設定。パワーアップをしていくと、何故かトマトが猫やカメレオンに変身していく。99年の作品とはいえ、レア度は高い。見かけたら1度は遊んでみよう！

武力 ～ブリキ・ワン～



SNK	
格闘アクション	
HN64	1999.5.21 / ¥129,000
NEO・GEO	― / ―
NEO・GEO CD	― / ―
備考欄	専用コンパネ使用

ボタンで前進後退、レバーを倒して攻撃することで格闘の忠実なゲーム化を目指した異色作。技を繰り出す感覚、そこに生まれる「間」は他のSNK作品にはないリアリティがあるだろう。ハイパーネオジオ64専用ゲームだ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000



SNK	
格闘アクション	
682M	
MVS	2000.7.26 / ¥169,000
NEO・GEO	― / ―
NEO・GEO CD	― / ―
備考欄	

通算7作目となる夏の祭典。前作から導入されたストライカーシステムがパワーアップし、様々なところでストライカーとの同時攻撃が可能となった。なお、同社の作品とは思えないほど、新キャラのデザインはシブめだ。

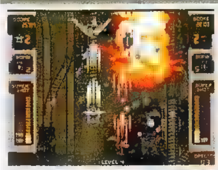
メタルスラッグ3



SNK	
アクションシューティング	
708M	
MVS	2000.3.23 / ¥98,000
NEO・GEO	2000.6.1 / ¥32,000
NEO・GEO CD	― / ―
備考欄	

ステージ内でルートが分岐する新しい試みがなされた、シリーズ通算4作目。舞台もさらに飛躍し、今度は海中や宇宙での戦闘にまで発展する。また、シューティングシーンも導入され、変化に富んだ戦闘が展開される。

STRIKERS 1945 PLUS



彩京	
シューティング	
682M	
MVS	1999.12.24 / ¥59,000
NEO・GEO	― / ―
NEO・GEO CD	― / ―
備考欄	

彩京のヒット作ストライカーズ1945Ⅱをネオジオ版へとアレンジした作品。ゲージシステムの変更や、横画面に合わせたザコ敵や新ボスなども特徴的。当初は海外版のみの発売予定だったのだが、国内でも販売された。

餓狼 MARK OF THE WOLVES



SNK	
格闘アクション	
706M	
MVS	1999.11.26 / ¥149,000
NEO・GEO	2000.2.25 / ¥32,000
NEO・GEO CD	― / ―
備考欄	

テリー以外がすべて新キャラに入れ替わった餓狼シリーズの意欲作。相手の攻撃を直前でガードすることで可能なジャストディフェンスや、攻撃力のアップするゾーンを指定できるT.O.P.システムが対戦の肝を司る。

ネオジオポケット 発売ソフト一覧

メーカー	ゲームタイトル	ジャンル	容量	発売日	価格
SNK	ポケット格闘シリーズ キング・オブ・ファイターズ' R-1	格闘	16M	1998.10.28	¥4,500
SNK	ポケットスポーツシリーズ ネオジオカップ98	スポーツ	8M	1998.10.28	¥3,800
SNK/ADK	めろんちゃんの成長日記	育成シミュレーション	8M	1998.10.28	¥3,800
SNK/夢工房	ポケットスポーツシリーズ ポケットテニス	スポーツ	4M	1998.10.28	¥3,800
SNK/夢工房	連鎖パズル つなげてポンッ！	パズル	4M	1998.10.28	¥3,500
SNK/ADK	将棋の達人	テーブルゲーム	4M	1998.11.20	¥3,500
SNK	ポケットスポーツシリーズ ベースボールスターズ	スポーツ	8M	1998.11.26	¥3,800
SNK	ポケット格闘シリーズ サムライスピリッツ！	格闘	16M	1998.12.25	¥4,500
SNK	サムライスピリッツ！限定スペシャルBOX	-	16M	1998.12.25	¥12,300
SNK	ポケットカジノシリーズ ネオ・チェリーマスター	バラエティ	8M	1998.12.25	¥4,800
SNK	キング・オブ・ファイターズ' R-2	格闘	16M	1999.3.19	¥4,500
SNK	ベースボールスターズ カラー	スポーツ	8M	1999.3.19	¥3,200
夢工房	ポケットテニス カラー	スポーツ	4M	1999.3.19	¥3,200
夢工房	連鎖パズル つなげてポンッ！ カラー	パズル	4M	1999.3.19	¥2,980
ADK	将棋の達人 カラー	ボード	4M	1999.3.19	¥3,200
ダイナ	ネオ・ドラゴンズワイルド	ボード	8M	1999.3.19	¥3,200
ダイナ	ネオ・チェリーマスター カラー	ボード	8M	1999.3.19	¥4,800
ダイナ	ネオ・ミステリーボーナス	ボード	8M	1999.3.19	¥4,800
タイトー/SNK	パズルボブル ミニ	パズル	8M	1999.3.26	¥2,980
ADK	クラッシュローラー	アクション	8M	1999.4.15	¥3,200
SNK	ネオジオカップ98プラス	スポーツ	8M	1999.4.15	¥3,200
夢工房	バイオモーター・ユニトロン	RPG	8M	1999.4.15	¥3,200
ダイナ	ネオ・ダービーチャンプ 大予想	競馬予想	16M	1999.4.22	¥3,800
ADK	どこでも麻雀	ボード	4M	1999.4.29	¥3,200
ADK	ネオポケ プロ野球	スポーツ	8M	1999.5.27	¥3,800
SNK	餓狼伝説FIRST CONTACT	格闘	16M	1999.5.27	¥3,800
SNK	メタルスラッグ・1st MISSON	アクション	16M	1999.5.27	¥3,800
SNK	サムライスピリッツ！2	格闘	16M	1999.6.10	¥3,800
データイースト	マジカルドロップ ポケット	パズル	8M	1999.6.24	¥3,800
SNK	ぷよぷよ通	パズル	8M	1999.7.22	¥3,800
SNK	ビッグトーナメントゴルフ	スポーツ	16M	1999.7.29	¥3,800
SNK	上海ミニ	パズル	8M	1999.7.29	¥3,800
サクノス	DIVE ALERT バーン編	シミュレーション	16M	1999.8.19	¥3,800
サクノス	DIVE ALERT レベッカ編	シミュレーション	16M	1999.8.19	¥3,800
SNK	パックマン	アクション	4M	1999.8.26	¥3,800
SNK	SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ SNKサポーターズバージョン	デジタルカードゲーム	16M	1999.10.21	¥3,800
SNK	SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ CAPCOMサポーターズバージョン	デジタルカードゲーム	16M	1999.10.21	¥3,800
アルゼ	パチスロ アルゼ王国ポケット HANABI	パチスロシュミレータ	4M	1999.10.21	¥3,800
SNK	ビーストバスター ～闇の生体兵器～	アクションRPG	16M	1999.10.21	¥3,800
キッド	ポケットラブ ～if～	恋愛シミュレーション	16M	1999.10.21	¥4,800
SNK	キング・オブ・ファイターズR-2（キャンペーン版）	格闘アクション	16M	1999.10.21	¥2,980
夢工房	バイオモーター ユニトロン（キャンペーン版）	RPG	8M	1999.10.21	¥1,980
SNK	電車でGO！2 ON ネオジオポケット	シミュレーション	32M	1999.10.21	¥4,500
夢工房	つないでポンッ！2	パズル	8M	1999.11.11	¥3,200
ジャパンヴィステック	パチンコ必勝ガイド ポケットパーラー	デジタルパチンコゲーム	8M	1999.11.25	¥3,980
ダイナ	それいけ！！花札道場	ボード	4M	1999.12.16	¥4,800
サクノス	ファーゼライ	シミュレーションRPG	18M	1999.12.22	¥3,800
ADK	パーティーメール	コミュニケーション	8M	1999.12.22	¥3,200
SNK	頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS. CAPCOM	格闘アクション	32M	1999.12.22	¥4,300
SNK	水木しげるの妖怪写真館	スナップアクション・RPG	16M	1999.12.29	¥3,800
ダイナ	ネオ トゥエンティワン	ボード	8M	1999.12.29	¥3,800
夢工房	機甲世紀ユニトロン	RPG	16M	2000.1.20	¥3,800
SNK	めざせ！漢字王	エチュテイメント	16M	2000.1.20	¥3,980
SNK/夢工房	SNK GALS' FIGHTERS	格闘アクション	16M	2000.1.27	¥3,800
サクセス	ポケットリバーシ	ボード	4M	2000.1.27	¥2,980
ESP	神機世界エヴォリューション ～はてしないダンジョン～	RPG	16M	2000.2.10	¥3,800
アルゼ	パチスロ アルゼ王国ポケット AZTECA（アステカ）	パチスロシミュレータ	4M	2000.2.10	¥3,800
ウエッブシステム	クールボーダーズ ポケット	スノーボードアクション	8M	2000.2.24	¥3,800
SNK	メタルスラッグ 2ND MISSION	アクションシューティング	32M	2000.3.9	¥3,980
ビスコ	コイコイ麻雀	ボード	4M	2000.3.9	¥3,800
セガ トイズ	ビックリマン2000 ビバ！ポケットフェスチバア！	バラエティ エンターテイメント	8M	2000.3.16	¥3,800
アルゼ	パチスロ アルゼ王国ポケット WARD OF LIGHTS	パチスロシミュレータ	4M	2000.3.16	¥3,800
SNK	幕末浪漫 特別編 月華の剣士2 ～月に咲く花、散りゆく花～	格闘アクション	16M	2000.3.16	¥3,800
サクセス	コットン	シューティング	8M	2000.3.23	¥3,800
サクセス	おえかきパズル	パズル	4M	2000.4.27	¥2,980
キッド	Memories Off Pure	恋愛アドベンチャー	8M	2000.4.27	¥2,980
ADK	ダイナマイトスラッガー	スポーツ	8M	2000.5.25	¥3,800
セガ・エンタープライゼス	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	アクション	16M	2000.5.25	¥3,800
SNK	がんばれねおぼけくん（仮）	ゲーム電算	8M	2000.6.6	¥3,800
SNK	伝説のオウガバトル ～ゼノビアの皇子～	シミュレーションRPG	16M	2000.6.22	¥3,800
SNK	伝説のオウガバトル 外伝 限定BOX	シミュレーションRPG	16M	2000.6.22	¥10,000
ダイナ	ネオ・バカラ	ボード	8M	2000.6.22	¥3,800
SNK	THE KING OF FIGHTERS バトル DE パラダイス	スゴロクバトル	16M	2000.7.6	¥3,800
カプコン	ロックマン バトル&ファイターズ	アクション	16M	2000.7.6	¥4,800
アルゼ	パチスロ アルゼ王国ポケット PORCANO2	パチスロシミュレータ	4M	2000.7.20	¥3,800
SNK	NGPベストコレクション 餓狼伝説FIRST CONTACT	格闘アクション	16M	2000.7.20	¥2,500
SNK	NGPベストコレクション メタルスラッグ ファーストミッション	アクション	16M	2000.7.20	¥2,500
SNK	NGPベストコレクション サムライスピリッツ！2	格闘アクション	16M	2000.7.20	¥2,500
SNK	NGPベストコレクション SNK VS.CAPCOM 激突カードファイターズ SNKサポーターズバージョン	デジタルカードゲーム	16M	2000.8.3	¥2,800
SNK	NGPベストコレクション SNK VS.CAPCOM 激突カードファイターズ CAPCOMサポーターズバージョン	デジタルカードゲーム	16M	2000.8.3	¥2,800
SNK	COOL COOL JAM	セッションプレイアクション	16M	2000.8.10	¥3,800
イオシス	デルタワープ	アクションパズル	4M	2000.8.10	¥3,800
電脳映像製作所	ニゲロンパ（仮）	RPG	8M	2000.10.26	¥3,800
SNK	ビッグバンプロレス	プロレス	16M	2000年9月	¥3,800
キッド	INFINITY cure.	恋愛アドベンチャー	8M	2000年[illegible]	未定

※右ページで挙げたこれら海外販売タイトルは、基板屋や小規模オペレータたちによる逆輸入といった経路で流出してしまった在庫などがあり、国内でも割と見かけることができる。興味があるならば、基板屋さんに聞いてみよう。

ネオジオの中古ソフトは、安いもので500円程度で買えたりするが、このあたりの海外向けタイトルになると変にプレミアが付いていたりして、1万円を超える価格が付いていることもある。本体にあたるマザーボードのMV-1は1万5000円前後だ。お気に入りのソフトがあったら、記念に買っておくのもゲーマーの勤めたるものか？

NEO・GEO CHARACTER'S CHARM

～ネオジオキャラクターの魅力～

ネオジオを語る上で避けては通れないのが、ゲームに彩りを添えてきた「ゲームキャラクター」達である。11年という歴史の中で生まれ出で、今なお色褪せないネオジオキャラクターたちに焦点をあててみた。

キャラクターの魅力とは

「ゲームキャラクター」がゲームを構成する要素の中でより大きなウェイトを占め始めたのは、対戦格闘ブーム以降からであるといえるだろうか。

本来、副次的な産物であったはずの「ゲームキャラクター」は一人歩きを始め、時にはゲームそのものよりも求心力を持つ存在となって、プレイヤーたちを魅了した。

キャラクターデザイナーやイラストレーターの重要視、声優の採用など、アニメキャラクターを生成するかのような手法で、「ゲームキャラクター」たちが次々と生まれてきた。

ただ、アニメと違うのは「プレイヤーの手で、初めて動きを得る」ということ。感覚的には「ドット絵で描かれたキャラクターが、プレイヤーの操作によって初めて命を吹き込まれる」というところだろうか。

ネオジオのゲーム群の中には、特に「キャラクター描写」に見るべきものが多く、その卓越したキャラクター性はネオジオゲームの人気を支える原動力の一つとなっていた。

このコーナーでは、ネオジオゲームを語る上で欠かすことのできない「キャラクター」たちの魅力を、もう一度再確認していくことにしよう。

キャラクターチャーム

SNK

ネオジオゲームが持つ「キャラクターの魅力」を語るには、まずSNKの功績から押さえておかねばなるまい!

SNKキャラクターの大いなる軌跡

ネオジオゲームにおけるキャラクター造形を常に牽引していたのが、プラットホームメーカーであるSNKである。

SNKから発信される数々のキャラクター群が、ネオジオ隆盛のメインストリームを形作っていったのは疑う余地がないであろう。

キャラクター生成におけるトップブランドとしての実力を示し始めたのは『餓狼伝説』以降で、それ以前における作風はと言えば、悪く言えば「地味」、良く言えば「通好み」するイブシ銀的味わいが必要以上に満ち溢れていた。

だが、餓狼伝説で見せたキャラクター生成の妙技は、以後に続く龍虎の拳、餓狼伝説2、サムライスピリッツ、そしてザ・キング・オブ・ファイターズ'94とタイトルを重ねるごとに熟成を深めていった。

ゲーム画面の中でアクションを繰り広げるキャラクターの描写はもちろんのこと、声優の起用、キャラクター一人一人により深い「設定」を付加することにより、ゲーム画面の外においてもプレイヤーを楽しませることが出来た。

ゲーム本来の楽しみ方であった「上達する」という接し方とはまた違う、「ゲームキャラクターのファンになる」という、ゲームとプレイヤーの新しい関係を築いたのも、SNKキャラクターの大きな功績だろう。

愛すべきSNKキャラクターたち

常にキャラクターをゲームの前面に押し出し、ゲームの世界観に合わせたアプローチを計る……SNKキャラクターが強烈な存在感を放つのは、何もネオジオが持つハードパワーに頼り切ったものではなかった。開発者の技巧と工夫、そしてプレイヤーの熱意が、SNKキャラクターを際立たせる環境を作り出していた。

『餓狼伝説』が発売された当時は、カプコンの『ストリートファイターII』が大ヒットを記録していた。

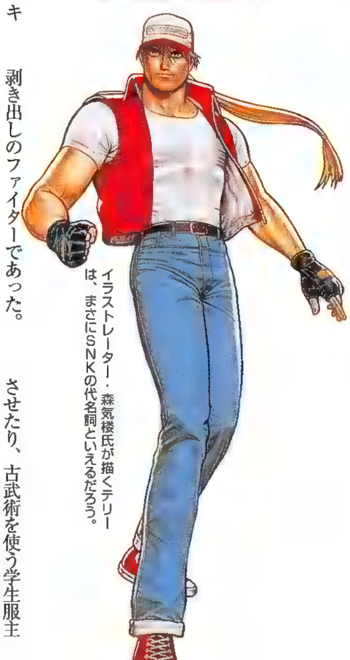
ストIIの主人公・リュウが生粋の格闘家であったため「格闘ゲームの主人公＝ストイックな求道家」というイメージが浸透していた中に現われた『餓狼伝説』の主人公テリー・ボガードは、復讐のために拳を振るう、生の感情剥き出しのファイターであった。

容貌も胴着や戦闘服ではなく、極めてカジュアルな出で立ち。それは、今までの「格闘家キャラ」の概念を覆すコンセプトでデザインされたキャラクターであった。

普段着で、かつシャープなアクションで立ち回り、派手な必殺技を繰り出すテリーのキャラクターは、これまでにない新鮮さをプレイヤーたちに与えた。

以降、SNKは「これまでにないコンセプト」をキャラクターに付加し、数々の名キャラクターたちを輩出していく。乱舞奥義という必殺技を引っさげて登場したリョウ・サカザキ、アイヌの巫女・ナコルル、原子力の脅威・アストロガイ……etc.

そして、SNKキャラ造形の真骨頂とも言えるザ・キング・オブ・ファイターズシリーズでは、同社が過去に発売したゲームのキャラクターをリファインして登場させたり、古武術を使う学生服主人公・草薙京と、そのライバルである八神庵が女性を中心に人気を博すこととなった。



イラストレーター・森気楼氏が描くテリーは、まさにSNKの代名詞といえるだろう。



「月華の剣士」や「餓狼MOW」はTONKO氏がメインビジュアルを担当している。



初期のサムライシリーズのメインビジュアルを手掛けたのは白井影二氏。



KOF開発チームの初代キャラデザイナーにより生み出された希代のキャラクター、京&庵。

【データイースト】◎80年代中期から90年代中期にかけて活躍したゲームメーカー･データイーストもネオジオに参入。個性的なキャラクターを投入して、シーンを大いに賑わせた。特に際立っていたのが対戦格闘『ファイターズヒストリー』の続編、『ファイターズヒストリーダイナマイト』である。「精神鑑定」とか「責任能力の有無」などという言葉を誰もが呟かずにはいられないほどに、強烈な個性を剥き出しにしたキャラクターが勢揃いした「ダイナマイト」は、荒々しいゲームの世界観とあいまって、プロレタリア階級から強い支持を受けることとなる。初代もなかなかにはっちゃけた作りをしていたが、その狂気の程が真に牙を剥いたのは「ダイナマイト」からである、と強く進言したい。是非とも続編を……と望みたい所であるが、デコ自体がダイナマイトを見舞われてしまい、現在では叶わぬ夢となってしまったのが残念だ。

キャラクターチャーム サードパーティ

ここでは「キャラクター」という観点から、SNK以外のネオジオサードパーティを見ていこう。

ADKの珍奇な世界

ネオジオ発足当時からサードパーティとして尽力し、数々の名(迷)作を残してきたのがADK(アルファ電子)である。

ネオジオ参入前から、妙に鼻息の荒い奇ッ怪な世界観を有するゲームを多数リリースしていたが、そのスピリットが全面解放されたのはネオジオ参入後から。

特に異彩を放っていたのは、ニンジャにあらずばゲームにあらずとばかりに世にひり出した『ニンジャコンバット』『ニンジャコマンドー』といったニンジャシリーズ。

ADKの出世作となった『ワールドヒーローズ』ではさらにニンジャ魂を加速させ、ワールドワイドに異能がだだ漏れしたキャラクターが揃うと言う、カタストロフに満ちた仕上がりを見せた。



今見ても強烈な濃ゆいキャラクター性を発散するワーヒーシリーズ。

しかし、後年は『ティンクルスター スプライツ』において「ニンジャからろりぷに」という華麗なる転身を遂げている。

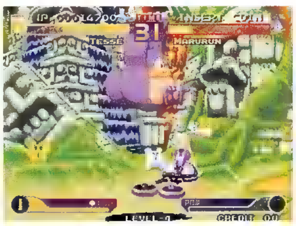
愛知の雄 サンソフト

ネオジオで発表した作品は少ないものの、ネオジオゲーム史におけるキャラクターを語るうえで外すことができないのが、サンソフトが生み出してきたキャラクター。

丁寧な作りこみ、事細かな設定、そしてゲームの世界観を増幅させるような活き活きしたアクション。

生み出されるキャラクターたちを通して、プレイヤーは開発者の情熱と、ゲームに対する愛情を感じることができたのだ。

サンソフトのネオジオ作品に今尚根強いファンが多いのは、ゲーム性もさることながら、キャラクターたちの魅力に負う所が大きいのは間違い無いだろう。



大宇宙から一転、町内会レベルで展開するスペオペコミカル街角格闘「わくわく7」。



壮大なスケールで描かれたスペースオペラ格■「ギャラクシーファイト」。

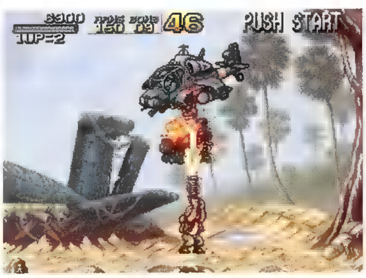
その他の皆さん

上記のメーカー以外にも、ネオジオ上で発表され、人気を博したキャラクターたちは数多く存在する。

最初は独立メーカーとして参入し、後にSNKに統合された「ナスカ」が発表した『メタルスラッグ』は、世界観とゲーム性、そしてキャラクター性が見事に融和した傑作であった。

「ビスコ」がおもむろに放った対戦格闘『ブレイカーズ』は、まさにタイトル通りに「壊れている」連中が雁首揃えて勢揃い。まさに紙一重と言わんばかりの個性豊かなキャラクターが好評を博す。主人公のSHO様は一部地域を除き猛烈な支持を受けたとか受けないとか。

対戦格闘ばかりが目立つ中、「エイコム」が発表した『パルスター』、その続編とも言える『ブレイジングスター』(開発・夢工房)は、細かい設定に裏付けされた世界観と、妙に気合の入ったキャラ設定が存在するシューティングゲームであった。



描き込みのオニールと称された「メタルスラッグ」。後にシリーズ化された。

キャラクターたちが語るもの

俗に「キャラゲー」という呼称は、ゲーム性などを二の次にした「キャラクターの容姿やアクション、設定といったものだけに力を入れたゲーム」に対する蔑称として使われることが多い。

格闘ゲームブーム以降のネオジオ作品の中には、ゲーム中に登場するキャラクターの造詣に重きを置き過ぎて、「ゲーム性」が追従しきれてないと見られていたものもあった。それゆえ、プレイヤーの中にはネオジオゲームに対して、総合的な完成度に疑問を持つ人もいるかもしれない。

キャラクター性とゲーム性の両立は、ある意味永遠の課題である。この二つがバランスよく融合することにより、ゲームは「作品」としての完成度を高めていく。

キャラクター性にさほど重きを置かない、ゲーム性のみが突出した作品はヘビーなゲーマーの愛顧を受けるが、一般層やマンガ・アニメを嗜好するような層には受け入れられにくい。

逆に、キャラクター性やビジュアル面などを特化して、ゲーム性をおざなりにした作品は、スコアラーを始めとするヘビーゲーマーからはそっぽを向かれる存在となる。

ゲームの楽しみ方は人それぞれゆえ、どちらが「正しいゲームのあり方」とは、例えグレートアトラクターであっても断定はできないはずだが、ネオジオのゲーム群は、どちらかと言えば「キャラクター偏重型」として捉えられる事が多かった。

しかし、それは同時に「ゲームキャラクターを通してゲームに接する」という、これまでになかったゲームの楽しみ方を提示したものでもあったのだ。

11年という歴史の中で、ネオジオのキャラクターたちは熟成を続け、常にプレイヤーたちのハートを掴み続けてきた。時代に合わせて趣向を変え、新鮮さを失わずに、プレイヤーたちの心を捉えて離さなかったのが、ネオジオキャラクターズなのだ。

ゲームの世界観により深みを与え、プレイヤーの代弁者としてゲームの中で立ち回る「キャラクター」。ネオジオゲームはその新境地を開き続けてきたということは、疑う余地の無い事実であろう。

願わくば、これからもネオジオの一層の発展、そして我々を楽しませてくれるキャラクターの出現を思わずにはいられないのだが……。



これからは、ボクらの心の中がネオジオキャラクターの活躍の場所なのか……？

●NEO・GEOアラカルト

【格ゲー外の魅力的なキャラクター達】◎このコーナーでは主に格闘ゲームのキャラクターについて触れていたが、それ以外のジャンルにも、完成度の高い「キャラクター」は存在していた。**【ラストリゾート】**◎世界観とキャラクターが渾然一体となってゲームの世界を作り上げていたのが、SNKの「ラストリゾート」である。近未来を舞台に展開されるシューティングゲームであるが、酸性雨に煙る街並み、漆黒を妖しく彩る摩天楼の群。排煙と爆炎の中で繰り広げられる空中戦は、プレイヤーを突き放すほどの寂寥たる空気と、重苦しい緊迫感を醸し出すことに成功していた。**【ビューポイント】**◎サミーが発売した「ビューポイント」は、ワイヤーフレームで描き起こされたCGキャラクターが活躍するクオータービューシューティング。独特のセンスでまとめられた背景&キャラクターは、ゲームのスタイリッシュな雰囲気を高いレベルで統制していた。

NEO·GEO資料館
～回想される9つの物語～

ゲーマント、ねおちゅぴ、バンド・オブ・ファイターズ……ここではネオジオの11年間を支えてきた環境に焦点を当ててみました。このページを読んで、瞼を閉じればきっと貴方の心にはネオジオのヴィジョンが蘇ってくるはずです。記憶の大海をたゆたいながら、貴方とネオジオの蜜月の時を振り返ってみてはいかがでしょうか……。

text：柵太郎

ネオジオの創世期を飾った男
ゲーマント

ネオジオが登場した1990年、SNKの広告界に新ヒーローが誕生しました。彼の名はゲーマント。当時、ネオジオ仮面とあだ名されていたネオジオのマスコットキャラクターです。

黒づくめの出で立ちに笑い顔の面、そしてマント。TVCMをはじめとした広告全般に登場していたので、御存じの方も多いのではないでしょうか。ビルの上でマントを広げるゲーマント、美術館からネオジオを盗みだそうとするゲーマント。その奇抜さから香るカリスマ性は、ネオジオフリークのハートを見事に掴んでいたと思います。



しかし、1991年の7月1日。ネオジオの本体が4万8千8百円で一般発売された頃から、ゲーマントは突如としてあらゆるSNKの広告から姿を消してしまいました。

一言も喋らない謎に包まれたキャラクターだったため、彼の素性、そして何が目的だったのかはまったくもって不明でした。現在はKOF 2000のマニアックストライカーとして活躍中で、当時を知る者たちはこぞってゲーマントを選択しているようです。



ネオジオが画面の中から飛び出した
テーマパークの誕生

ゲームセンタータイプのネオジオランド。京や庵などの人気キャラクターがプレイを盛り上げてくれるボーリング場、ネオジオボウル。テーマパーク型のネオジオワールドと、全国展開しているSNKのアミューズメント施設の数々。

先日はお台場のネオジオワールドで「CAPCOM vs. SNK」の先行ロケテストが行なわれるなど、SNKゲームファンなら納得のイベントが行なわれています。





また、ネオジオワールド東京ベイサイドでは、ネオジオポケットを持って行くと、入場料が無料になるというネオジオファンがVIP感覚を味わえる嬉しいサービスも行なわれています。ネオポケを片手に出かけてみましょう。

雑誌メディアにも高まる注目度
ネオジオ専門誌戦国時代

ネオジオ黄金時代のヒットゲーム連発に伴うニーズに対応すべく、各出版社から数多くのネオジオ専門誌が創刊されました。アスキーの「ネオジオ通信」、ソフトバンクの「NEO・GEO WORLD」、芸文社の「NEO・GEO FREAK」etc……。

当然ですが、どの雑誌も内容はネオジオ一色。ひとつの人気タイトルの攻略を50ページ以上というボリュームで掲載していた雑誌もあり、当時のネオジオファンには必読の雑誌であったと言えます。



ネオジオ通信（95.5～96.1）ネオジオフリーク（95.5～）ゲーセン天国SPECIAL（94.5）ネオジオワールド（95.2～95.7）電撃ネオジオ（94.12）

しかし、これら雑誌の多くは、惜しくも、すでに休刊や廃刊になっています。

ネオジオキャラクターグッズ
プライズ狂想曲



侍シリーズ初期作品。柳生先生のだんご鼻が素敵です。全キャラ集めなければ気が済まないのが辛いところです。

餓狼伝説2が発売された頃から、ネオジオタイトルのグッズが急速に出回り始めました。キャラクターをプリントしたテレカ、Tシャツ、ライター。SNKのファンクラブである「SSC」会員やイベント向けの限定グッズ（侍花札など）も存在し、数知れぬコレクターたちを泣かせてきました。

さらにプライズのKOFシリーズぬいぐるみは、ほぼ全キャラクターがプライズ化されるので種類が多く、平均30キャラオーバーが当たり前の世界でした。

しっかり「龍虎の拳外伝」のぬいぐるみ（全キャラ）もリリースされるなど、かなりマニアックなシリーズも確認されています。

今後も発表されると思われるKOFのプライズ商品は、新たな景品戦争を巻き起こすことでしょう。



京と庵のテレカ。SNKといえばやはり、この二人でしょう。

キーワードはちゅぴ
ねおちゅぴ

SNKのラジオ番組『ねおちゅぴ』は、ナコルルとリムルルのCVでお馴染みの生駒治美さんと神谷けいこさんが初代パーソナリティの人気番組でした。二人の掛け合いが絶妙でしたが、惜しまれつつも番組は2000年3月に終了。

余談ですが、私のちゅぴネーム（ペンネーム）はゴーストパイロット2世だったのですが、遂にハガキを読まれることはありませんでした……。



番組公開録音の様子。このような特殊な場では普段おとなしい人でも活発になれます。

【ネオジオクラブ】 ネオジオゲームのファンクラブ（そのまんま）。NEO・GEO黎明期にはネオジオランドなどのSNK直営ゲームセンターは少なく、ナムコの広報誌NG（現ノアーズ）のように直営店で配付することができなかった。だが、そこは駄菓子屋の軒先にも入り込めるMVS。MVS筐体に餓狼伝説などの小冊子を取りつける店もあり、媒体認知に拍車をかけ、同時期の広告などによる募集展開も相まって多くの会員をゲットすることができたようだ。クラブ会員になるとSNK制作による無料ダイレクトメールが届いた。2カ月に一度くらいのペースで発行され、全ページが4色カラーで写真をバリバリ載せるなどタダなのに気合の入った豪勢な広報誌であった。ときには竜虎の拳のA4型ポスターやサムライスピリッツの技表などが付いてきて、ファンにとってはハッピーな特典だったといえよう。あの「龍虎乱舞コマンドを探せ1万人キャンペーン（景品はトランプ）」などの情報をいち早くキャッチできたのもネオジオクラブのおかげだった。今はなき某会社主催の餓狼伝説2全国大会告知やマ〇ゲ屋情報、さらに読者コーナーやCM裏話、ラジオやアニメの情報など多彩なコンテンツでネオジオファンを楽しませてくれた。だが、KOFが出たあたりから、突如としてSNKサポーターズクラブ（SSC）に姿を変え、年会費制が導入されてしまったために購読を断念した会員も多かったのではないだろうか。

●NEO・GEO四方山話

ネオジオが生んだアニメシリーズ

餓狼シリーズ



放映：バトルファイターズ 餓狼伝説 92.12.23
バトルファイターズ 餓狼伝説2 93.07.31

餓狼伝説シリーズはTV版と劇場版が制作されています。大張キャラが闘うTVシリーズは、クリスマスと夏休みのスペシャル番組として放映されました。1作目が、父の仇ギースに、ボガード兄弟とジョーが立ち向かう話。2作目は、帝王クラウザーが敵として立ちはだかる、餓狼戦士たちの活躍の話でした。

特に2作目にはキム・カッファン、チン・シンザン（嫁付き）、ローレンスといった人気キャラが総出演を果たし、ファンなら必見の出来になっていましたが、アクセル・ホークが瞬殺されるのは口惜しく思われます。劇場版は中古ビデオ屋を探せば手に入れる機会があるかもしれません。

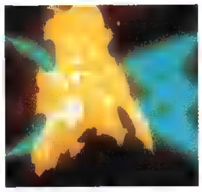
バトルスピリッツ 龍虎の拳



放映：93.12.23

ストーリーは原作に忠実に、さらわれたユリの救出がメインになっていました。ここでもミッキーがあっという間に倒され、ボクサーの扱いの悪さに嘆くファンもいたとかいないとか。藤堂竜白が刑事役という意外なキャスティングも注目すべき点でした。

サムライスピリッツ 破天降魔の章（TV）



放映：94.9.18

覇王丸、ナコルル、ガルフォード、橘右京、シャルロットなどの正義剣士が一丸となって、宿敵天草四郎に立ち向かう、テレビオリジナルストーリー。劇中で秘奥義『天覇封神斬』のコマンドが初公開されるという仕掛けも話題になりました。

夢と現実のコラボレーション B・O・F（バンド・オブ・ファイターズ）



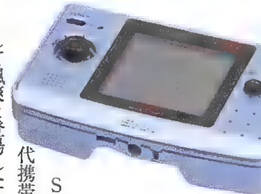
カクンカクンといい調子で稼動します。少し怖いのです。

テリー・ボガード、ナコルル、草薙京、八神庵、麻宮アテナで結成されたバンド、B・O・F。等身大ロボットが制作されライブも行なわれました。音楽を趣味に持つというゲーム上の設定と、キャラクターの持つイメージを見事に融合させた、この衝撃的発表を聞いたファンは、ステージ上でリアルにアクションする京やナコルルを想像して夢を膨らませたものでした。

ナコルル（Key）、草薙京（Gu）、八神庵（Ba）、テリー（Dr）、アテナ（Vo）で構成される。



遂にネオジオも携帯機の時代に ネオジオポケット



NEW! ネオジオポケットカラー
CPU：16ビット
同時発色数：146色
価格：6,800円

SNKの次世代携帯ゲーム機として颯爽と登場したネオジオポケット。先行機種を上回る高性能にコンパクト設計、親指に優しいぐりぐりレバー、世界時計、星占いまで搭載され、ネオジオポケットカラーでは、「誰だってBOYを捨てる時がくる」というアグレッシブなコピーで先行機種を牽制し、海外まで視野に入れたグローバルな販売活動を展開しました。

「サムライスピリッツ」や「キング・オブ・ファイターズ」などの人気格闘シリーズを携帯ゲーム機で遊べるという他機種にはない優越感。そして「コットン」や「水木しげるの妖怪写真館」「メタルスラッグ」などの様々なタイトルが遊べるのもネオポケユーザーの特権と言えるでしょう。

実写を効果的に活用 ネオジオTVCM











アーケードゲームのCMが地上波で流されるのは、今も昔も異例のことで、ゲーマーたちは画面を食い入るようにCMを見つめていたものです。

1990年から開始されたネオジオのCMも、家庭用機兼業務用とはいえ、ファンは『ヒャクメガショック、ネーオージーオー』の声が流れる度に反応していました。

初期作品には前述のゲーマントが出演。つねに稲妻を伴うCMは、かなりアダルトな雰囲気を放ち、100メガ以上のインパルスをお茶の間に届けていたのです。

餓狼や龍虎シリーズは俳優を使った実写系。真サムライスピリッツでの千葉麗子扮するナコルル、地井武男の柳生十兵衛（このコンビでネオジオCDのCMにも出演）は、なかなかに衝撃的でした。マッドマンが踊るCMも、印象に残っているのではないでしょうか。

NEO・GEO特集総括コラム 「新しい大地だからこそ……」

勘違いしないでほしいのは、何もこれですべてが終わったわけじゃないってことだ。当然、今企画はSNKの方々との打ち合わせを行ない、内容本誌の上で成立している。そして、こ[illegible]のコラムもまたしかりだ。

ここでは少ないスペースな[illegible]SNK[illegible]方に実際に聞いた、うわさ話ではない事[illegible]元に[illegible]れから」を展望してみたい。

まず、先に発売されたKOF2000を以て、NEO・GEOというフォーマットは終了とのこと（その事実が今企画の誘因でもある）。そして業務用ビデオゲームを初め、家庭用ゲーム機のソフト開発も「前年と比べ発売本数」縮小[illegible]の[illegible]が現在の状況のようだ。

これはネオジオポ[illegible]ット[illegible]同様だと思われ[illegible]実は、このネオジオポケットは、現在パチンコ[illegible]等の景品としての人気も高く、そこでは数多く流通されている。ただ、ネオポケのソフト開発・縮小していく[illegible]になるだろう。

では、[illegible]SN[illegible]自体は何を行なうのか？　これに関してはアルゼも含むグループ企業としての絡みもあり明確ではないが、「PP（パチンコ・パチスロ）関連の業務に注力することになるようだ。それゆえにビデオゲームに対して縮小の方向にならざるを得ない[illegible]言えるだろう。

こうした[illegible]、現[illegible]いく[illegible]の気になる噂が持ち上がっている。「筐体がタイトー管理になった」「カプコンの子会社への開[illegible]流入」「版権が譲渡され有名シリーズは他社からリ[illegible]られる。これらに関しても[illegible]無[illegible]という[illegible]り、[illegible]段階では否定されている。それらの噂はSNK社員も聞いたことがあるようだが、社内ではそんな話は出てないとのこと。確かに「カプコンVS.SNK」の様なラ[illegible]品とい[illegible]想像の余地こそあれど、[illegible]の[illegible]は行き過ぎの感が否めない[illegible]

これに対し、まだ家庭用版がリリースされていない「餓狼」「メタルスラッグ3」「KOF2000」などに関しては、ネオジオ以外のプラットフォームに移植される可能性は残されているようだ。キャラクターグッズの制作販売も同様で、今後もまだ行なっていく予定もありそうだ。さらに、KOFの続編はある得るのかとの問いに対して「現在検討中」であり、「SNK社員一同、KOFや餓狼伝説などのシリーズの新作発売並びに復活を目指し業務に励んでおります」と述べてくれた。

今回の特集の趣旨からも想像できうる「撤退」の2文字をこの場で使うことは非常に簡単だ。しかし、これほどまでに惜しまれ、どのような気持ちから出た噂であれ「誰もが待ち望んでる」この事実を目の前にして、そう容易く言い切りたくはない。その灯りはまだ消えてはいないのだから。

そしてみんながゲームを待ち望む気持ちがあるかぎり、そこにはニーズが存在するということでもある。プレイヤーがその気持ちを持ち続け信じ続けることが大事なのだ。生臭い言い方をすれば、ニーズがあればビジネスになるが、ニーズが無ければ誰も作らないことも真理。

惜しむらくは「これだけの人気がありながら、どれだけプレイされていたか」ってことだ。だからこそ誓って欲しい「自分たちはSNKのゲームをプレイしたいんだ」ってことを――。

（文責：綾波 雅史）

あの『私立ジャスティス学園』が帰ってきた！ その名も……。





燃えろ！ジャスティス学園

NAOMI版『燃えろ！ジャスティス学園』
ジャンル名：3D対戦格闘
稼働予定日：2000年稼働予定

Text: 福田柵太郎

カプコンの人気シリーズ『私立ジャスティス学園』にファン待望の続編が登場だ。今回は予告編前夜祭として、新キャラ情報などをざっくばらんにお伝えするぞ。

前作のスケールを遥かに上回る学園格闘ここに見参！

静寂を取り戻した平和な学園生活に新たな事件が勃発、自分たちの学校を防衛するため、生徒たちはふたたび闘いに身を投じるのだった……。

熱血学園ドラマ仕立てのストーリーと、エキセントリックな学生戦士が大きな反響を呼んだ『私立ジャスティス学園』。シリーズ最新作である『燃えろ！ジャスティス学園』はNAOMI対応作品となり、グラフィックが大幅にグレードアップ、当然ビジュアルメモリを介したドリームキャスト版との連動要素も計画されているらしい。

今回は、話の展開に合わせ面が進行した前作以上にストーリーモードが充実。膨大なテキストに加えビジュアルデモの大量カットイン。凝りまくった演出で、より1人用が楽しめるようになっているぞ。

格闘パートもタッグマッチから3人1チームの3on3になり、新システムもプラスされた。格段の進化を遂げた『燃えろ！ジャスティス学園』の続報を期待して待て！



奴らが2000年対応の秀麗グラフィックになって帰ってきた。

女生徒約2倍！ 新キャラクタープレビュー

新キャラはPS版で追加された流、ラン、醍醐、熱血隼人にシリーズ初登場のニューカマーが続々参入予定。女の子が多そうだね。旧キャラはほぼ全員出場のようだ。前作のボス雷蔵と霞の安否が気になるところだが………。



新キャラのサーブがひなたを襲う！ テニス部からの刺客か？



バイオリンから流れる音色で攻撃するお嬢様。育ちの良さがうかがえる？



マスクがイカすスケ番風新キャラと、アキラのツープラトンが炸裂！



ついに委員長がプレイヤーキャラとして使えるのか？ 敵の弱点を研究中？



男の中の漢
風間醍醐

外道高校総番長。周囲からの信望もある醍醐だが今回は……。

「人の道を教えてやる！」

島本和彦画伯デザイン
熱血隼人

太陽学園の体育教師。竹刀で気合を入れてくれる葉っぱの人。

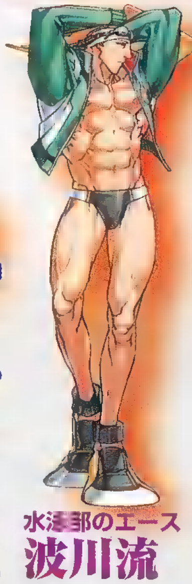
「足りねえ足りねえ、気が足りねえ!!」



格闘系インタビュアー
ひびき蘭

特ダネを追いかけるお騒がせ娘。自慢のカメラで事件の真相を暴けるか？

「スクープいただきよっ！」



水泳部のエース
波川流

常に水中メガネをつけている流。空中を泳いで攻撃するナイスガイ。

「泳ぐのは……いいぞ」

ブリーフィング 燃ジャ燃ジャ 吉祥寺のプラサカプコンで行なわれた『燃えろ！ジャスティス学園』ロケテストは行列が出来るほどの盛況をみせた。それにしても、半分が女性客というロケテも珍しいですよね。『ジャスティス学園』の女性ファンパワーを再認識しました。とりあえずアンケート用紙に「なんでインストカードのやられ役がボーマンなんですか！」と熱血記入して去る。



五輪名物 人間大車輪！

正義とはえびぞることと見つけたり

お互いの手と足首をつかんで無限の輪を造り出すシャコ推奨の大技。青春の永久機関だ！

三身一体の境地！ 正義と勇気のスリープラトンとは？

『燃えジャス』の目玉とも言うべき新フィーチャーが「正義と勇気のスリープラトン」である。全根性ゲージをつぎ込んで待機中の2人を呼びだし、大ダメージ必至のトリプル合体攻撃を繰り出すらしいぞ!! その威力はいかなるものか、今から気になる。



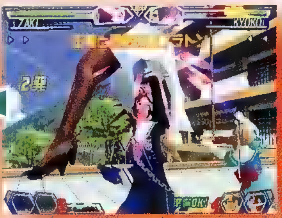
スリープラトン それは究極の友情！

太陽学園チームのスリープラトンが命中！ 全ゲージ消費で大逆転を狙え！

聖女の鉄槌 愛のスリプラ劇場1



3人揃って決めポーズ！ りりしさフルバースト！ 新キャラ詳細は次号にて!!



上空の友が投げつけた敵の身体を正拳一発で受け止める！



スリープラトン、それは時として騎馬戦。

騎馬戦の状態で天高くジャンプ、大将(敵)を下にして地面と大激突！ 担架持ってこい！

激走教師組 愛のスリプラ劇場2

もう夜だぜ！



どこまで走る気ですか!?



教師3人が一列になり走っている。不良生徒に対する粛正の嵐か?



スリープラトン、不良は空を飛んだ。

岩とエッジが敵と醍醐をブン回し、空中で激突させる荒技！ 名付けて外道独楽じゃい!!

『燃えジャス』の内容を勝手に予想！ アルカデ高校憶測部

業界の行く末を[illegible]ならおまかせのアルカディア。今日は『燃えジャス』について予見してみましょう。

まずは外道高校。[illegible]復帰により定員割れの危機ではないようですね。スリープラトンの写真から察するに、どうやらアキラが[illegible]した可能性が高いです。

次にティファニー・ロイ。前作のエンディングでは本国に帰っちゃいましたが、どうなったのでしょうか？ 今年のパシフィックはボーマン一家の可能性もあるでしょう。

「DOKI・WAKUダンス（[illegible]のミニ音ゲーム）」があり、乱入時に格闘勝負かダンス勝負が選べるかも……。適当なこといってすいません。



流の[illegible]クロナイ[illegible]ドアタック。今回はこのツープラトンに返し技[illegible]!?



[illegible]燃焼[illegible]エアバースト[illegible]健在。特に消えたシステムは現時点で[illegible]そうだ。

[illegible]が待てないジャスティアンは9月のAMショーで確かめろ！

㊙新システム検証フィルム

CAST：風間醍醐／謎の女生徒



チームの3人目同士が関係するようだ。「食い止めろ」？「阻止せよ」？



画面に集中線が走り、タイムカウントが始まる。何が起こったのか!?

『燃えジャス』関連投稿募集中！ 燃ジャースコンバッション

『燃えろ！ジャスティス学園』をサポートする読者参加ページ「燃ジャースコンバッション」は略すと燃ジャコンであり猛烈に恥ずかしいので、気をつけてください。今、『ジャス学』への愛が試されるⅠ

●正義と友情のイラストスリープラトン

『燃えジャス』関係のカラーイラストを募集します。合作イラストは特に優遇しますので、一枚のハガキに2～3人で作成した入魂イラストを送ってください。近在にジャスティスフレンズがいないというさびしん坊は横9cm縦4.5cmサイズの用紙に絵を描いて送りましょう。編集部で3枚を組み合わせてスリープラトンにもっていきますから。

●ジャスティス質問ポスト

『燃えジャス』に関する熱烈な質問をお寄せください。開発者に聞いてみます。

●ジャス学洋裁部

小物からガレキまで「燃えジャス」グッズを作ったクリエイターは写真を撮って送ってください。

●恋文・ポエム[illegible]

キャラへのラブレター（本数限定）などを募集します。

初回の締切は9月8日（月）。第一回掲載者はカプコン極秘蔵の前作ポスター（予定）をプレゼント！

すべての宛先はこちら

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「燃ジャー[illegible]」係
E-Mail:
sp_moja@arcadiamagazine.com

ブリーフィング 燃ジャ燃ジャ

いや〜インターネット上には「ジャスティス学園」ファンによるステキなサイトが数多く存在してますね。アルカディアでも『燃えろ!ジャスティス学園』支援コーナーが始動したということで、よろしければアルカディアHPにリンクを張ってみてはいかがでしょうか、と各経営者の方にお願いするわけです。皆にジャスティスを盛り上げましょーね。リンクで不明な点はE-Mailで連絡ください。

秋の夜長はまったり対戦で決まり!



CAPCOM® VS. SNK® MILLENNIUM FIGHT 2000

最強プレイヤー決定戦
全国大会開催!!
『The Millennium Fight 2000』
詳しい情報はP67に!
カプコンホームページ http://www.capcom.co.jp/
情報ダイヤル 06-6205-0258 でも案内中

待ちに待ったドリームマッチが、新学期とともに開宴! 複雑なシステムが少ないスッキリしたゲームに仕上がっているだけに、ひとつひとつの技選択や間合いの取り方など、緻密な巧さが必要になりそうだ。緊張感あふれる勝負に、じっくりと腰を据えて臨むべし!

基本システムを探る

シンプルゆえに駆け引き重視!?

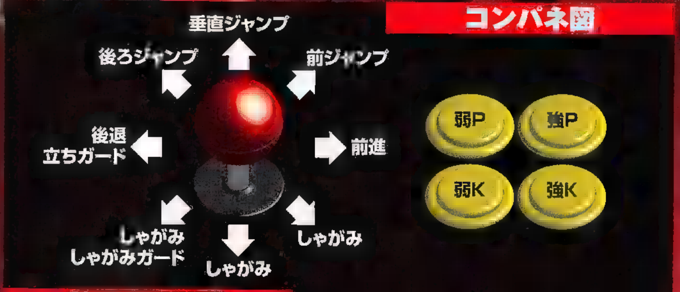
操作系、システムともにシンプル。すべての操作を覚えるのに、それほど時間はかからないはずだ。あとは細かい特性までをしっかり理解し、対戦に役立てるのみ!

Text: がっちん&ちゃっきー

前号でも少し紹介したとおり、基本システムは『ストZERO』シリーズと『K.O.F』シリーズの融合といった感じ。操作系、システムともにシンプルなゲームなので、2D格闘ゲームを少しでもかじったことのある人ならすんなりとプレイできるだろう。

ここでは、まず手始めに基本操作と各種のシステムをひととおり見ていくことにする。個々の特性を覚え、今後の対戦に役立てていこう。

コンパネ図



特殊操作一覧

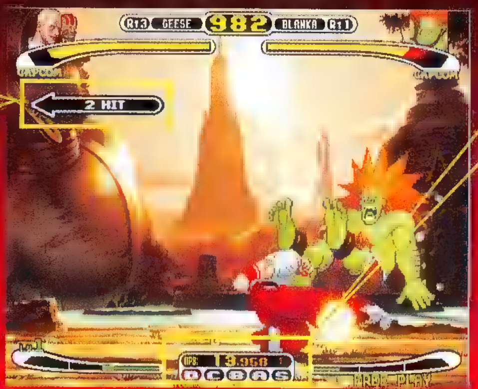
ダッシュ	➡➡or⬅⬅
回り込み	弱Ⓟ+弱Ⓚ
大ジャンプ	⬇要素⬆要素
投げ	相手の近くで➡or⬅+強Ⓟor強Ⓚ
投げ抜け	相手に掴まれた瞬間に➡要素or⬅要素+強Ⓟor強Ⓚ
ゲージ溜め(SNKグルーヴのみ)	強Ⓟ+強Ⓚ
時間差起きあがり	吹っ飛びバウンド中に弱Ⓟ+強Ⓟ押しっぱなし
挑発	スタートボタン

画面表示について

体力ゲージやタイムなどは、前号で紹介した通り。ここでは、それ以外の部分、このゲームならではの画面表示を軽く検証してみよう。

各種メッセージ

ゲーム中の表示は、お約束のものに加え、必殺技K.O.時の「SPECIAL MOVE FINISH」、超必殺技K.O.時の「SUPER SPECIAL MOVE FINISH」、スーパーコンボK.O.時の「SUPER COMBO FINISH」などがある。知っていたかな?





リバーサル時はキャラが光る!

文字によるリバーサルの表示はナシ。その代わり、キャラの体が白く光るようになっている。余談だが、挑発もリバーサルで出せる。

グルーヴポイントとは?

CPU戦で画面中央下に表示されているのは、グルーヴポイントと呼ばれるもの。ヒットした(くらった)技や状況によって評価が上下する。カウンターで必殺技やスーパーコンボをヒットさせると、高いポイントが得られるぞ。得られたポイントによって……何が起きるかはまだ謎だ。



狙え! ファイネストK.O.!

カウンターのスーパーコンボ、スーパーコンボを必殺技で潰してK.O.すると、特殊な画面効果のファイネストK.O.に。一気にポイントアップだ。

ゲー事典 SNKグルーヴのライデン、バイソンの場合、ゲージ溜めを行なってボタンを離すとき、2つのボタンをきちんと同時に離すようにしないとスーパードロップキックやターンパンチが暴発しやすい。もちろん、ほんの少ししかゲージ溜めをしていないなら大丈夫だが、まとまった量のゲージ溜めを行なったときは注意しよう。

回り込み




通常投げは決められてしまうが、回り込み中投げられても投げ抜けできる。

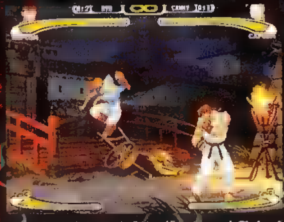
溜めを維持したまま技をかわせる。溜めキャラにとってはいいニュースだ。

本作のカギを握ると言ってもいいのが、この回り込みだ。入力すると残像を残しながら前進して、一定距離（キャラ差あり）を進むと止まる。相手の目の前で回り込みをすれば、相手の後ろへと抜けられる。回り込み中は打撃技を受けつけないが、投げ技は決まる状態となっている。さらに、回り込みの終わり際にはわずかなスキがあるので、無計画に回り込みをしていては、攻撃をくらってしまうぞ。なお、しゃがみガード方向にレバーを入力したままでも回り込みができるので、溜めを維持できる。活用していこう。

ダッシュ



地上を移動するように見える擦り足系のダッシュでも、やられは空中扱い。



こちらは跳ねるようにダッシュするタイプのもの。擦り足系に比べ鋭く感じる。

ダッシュは前後にできる。ダッシュはキャラクターごとに様々で一様ではないが、地面を滑るように移動する擦り足系と、跳ねるように移動するジャンプ系の2つに分類できる。移動距離もキャラによって違っている。

なお、ダッシュ中は技を出せず、途中でやめることもできない。また、ダッシュ中は空中判定になっており、技をくらうと空中やられになる。これは地面に接地しているように見える擦り足系も同様だ。成功率は低いが、空中判定ゆえ、ジャンプ系のダッシュは足払いをかわすこともできる。

投げ・投げ抜け

空中投げ保有キャラ	ボタン
春麗	Ⓟ
ユリ	Ⓟ
舞	Ⓟ
ケン	Ⓚ
ガイル	両
バルログ	両
紅丸	Ⓟ

Table: 空中投げキャラ表



空中投げを保有しているキャラもいるぞ。レバーは⬆以外であればどこでもいい。

通常投げは、入力から成立までにわずかに時間がかかるタイプ。この点では、ストリートファイターZERO3やストリートファイターⅢ3rdストライクの投げシステムを継承している形だ。「弱攻撃の発生が早い」ということを頭において接近戦に挑もう。

投げ抜けはレバーが横要素方向に入力されていればOKで、ボタン入力は強。ⓅかⓀはとくに関係ない。技の硬直中でも投げ抜けは可能だが、コマンド投げや空中投げは投げ抜け不能だ。なお、投げ抜け後は抜けた側がほんの一瞬だけ先に動ける。

ジャンプ／大ジャンプ



飛距離がぐんと長くなるにも関わらず、滞空時間はそれほど長くならない。

ジャンプには、通常のものと大ジャンプの2種類ある。

大ジャンプは文字通り大きく遠くへ跳ぶという特徴を持つ。ただ、滞空時間はそれほど長くなく鋭い軌道のジャンプなので、攻撃の起点として十分使っていける。

めくり攻撃が可能なジャンプ攻撃を持つキャラであれば、大ジャンプからめくり攻撃を狙ってみるのもいい。

めくりを狙おうとすると、かなり離れた間合いからジャンプする必要があるので、間合い取りが重要になる。何度か練習して、めくりの間合いをつかんでおくといいだろう。



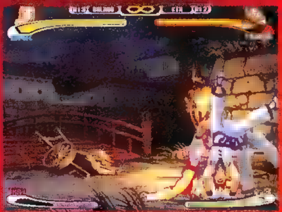
ジャンプ攻撃で有効なめくり攻撃。大ジャンプで遠い間合いからでもめくれる。

ガードクラッシュ



ガー[illegible]ジが点滅し[illegible]

ストリートファイターZERO3やK.O.F.シリーズにある同名のシステムとほぼ同じ。攻撃をある一定以上ガードし続けていると発生してしまう。ガードクラッシュの予兆は自分の体力ゲージに出る。体力ゲージ枠が光りだしたら、ガードクラッシュ寸前だ。



危なく[illegible]回避行動を。[illegible]ば、ゲージ枠の点滅は収まり[illegible]

ガードクラッシュが発生するとガードが強制的に外され、一定時間動くことができなくなる。相手が落ち着いて連続技を決められるほどの時間ではないが、まったくの無防備状態になってしまうのだ。

クラッシュ寸前になったら、間合いをとるなどして回避。

時間差起きあがり

ダウンを奪われた後、起きあがるまでのタイミングを遅らせるのが「時間差起きあがり」だ。ダウン中の無敵時間を延長する効果がある。起きあがりざまの攻め込みタイミングをずらすのに有効で、相手が通常技を重ねて連係を開始しようとしているときなどに絶大な効果を発揮するだろう。飛び道具を重ねられそうなときにも使っていきたい。

使用する場合は、早めの入力を心がけておくこと。自分が起きあがり始めてからでは間に合わないのだ。

「時間差起きあがり」も読まれると元の木阿弥なので、使い分けを忘れずに。



相手の行動[illegible]わないのがツライ[illegible]みで行おう。



[illegible]差起きあがりの場合は、[illegible]にわずかに残像がついている。

ゲー事典 **投げ抜けは連打が吉？**……通常投げに対する投げ抜けは、すべてにおいて相手に投げられてからでないと有効ではない。例えば、まったく同時に入力した場合はどちらかの投げが成立し、投げ負けた側は一度しか投げ入力をしていないと投げ抜けは発生しない。これは、一瞬遅れて投げモーションを投げられた場合も同じで、投げ抜けは再度入力しないとダメだ。

グルーヴによる主なちがい

	CAPCOMグルーヴ	SNKグルーヴ
ゲージ	ゲージが1〜3までのレベルに区切られており、レベルに応じたゲージ量を消費することで、各レベルのスーパーコンボを任意に使い分けることができる。	ゲージにレベル分けがなく、ゲージMAX状態or体力ゲージ点滅時(体力残り僅か)で超必殺技が使用可能に。ゲージMAXかつ体力ゲージ点滅時は、MAX超必殺技が使用可能。
ゲージのストック	溜めたゲージは、スーパーコンボを使用しなければ常にストックしておくことが可能。次のラウンド(キャラ)に持ち越すこともできることも、大きなメリット。	ゲージMAX状態は、超必殺技を使用しなくても一定時間で解除されてしまう。ただし、体力点滅時はゲージに関係なく、超必殺技が無制限に使える。
ゲージ溜め	●技をヒットorガードさせる ●技を空振りする(弱は除く) ●相手の技をくらうorガードする	●強Ⓟ+強Ⓚ同時押しによる「ゲージ溜め」 ●相手の技をくらうorガードする
攻撃力UP	ゲージが1レベル溜まるごとに、3段階まで攻撃力がアップする。この効果は、ゲージストックがある限り継続する。	ゲージMAX状態になると攻撃力がアップ。ただし、制限時間によりゲージMAX状態が解除されると、この効果もなくなる。

以上のように、グルーヴにより違いが出るのは、ゲージシステムとそれにともなうスーパーコンボ・超必殺技の使用制限、および攻撃力アップとなっている。各キャラクターの基本性能自体は、グルーヴによって変わることはない。

徹底比較！ SNKグルーヴ vs. CAPCOMグルーヴ

キャラによっては、戦術や連続技にまで大きな影響を与えるグルーヴ選択。それぞれのグルーヴの長所・短所を比較してみよう。

Text: RED

ゲージ溜め

カプコングルーヴのゲージが溜まる条件は、上に書いてある通り。SNKグルーヴに比べると、普通に闘っていれば自然に溜まっていくような条件だといえる。

もちろん、意識してゲージ溜め効率を上げる余地も充分ある。相手との間合いが離れているときに、スキの小さい技をマメに空振りするのは基本。強攻撃をガードさせたときのゲージ増加量が特に大きいことも意識しておこう。

SNKグルーヴのほうは、コマンド(強Ⓟ+強Ⓚ)によるゲージ溜めを常に意識しながら闘うことが重要だ。やや離れた間合いで、お互いが様子を見合っているようなときは、少しずつでもいいからゲージ溜めを行なうクセをつけよう。

コマンド入力から少しすれば、ゲージの増加スピードがかなり速くなるので、僅かなスキでも意外と溜めることができる。ダウンを奪った時に一気に溜めるのもアリだ。



起き攻めを一回放棄すれば、一気にゲージMAXまで溜めることもできる。

スーパコンボor超必殺技？



「レベル2」が存在するカプコングルーヴ。これがポイントになるキャラもいる。

カプコングルーヴのゲージは、全体が3レベルに区切られていて、それに対応してスーパーコンボもレベル1〜3までの3種が存在する。状況に応じて、任意のレベルを使うことが可能だ。これは特に、レベル2以上の性能でないと、コンボに組み込めないスーパーコンボを持つキャラには大きな利点となるだろう。

また、一定時間でゲージMAX状態が解除されるSNKグルーヴに比べ、いったんストックしてしまえば次のキャラにまで持ち越せる、という点も見逃せないポイントだ。

SNKグルーヴの場合は、ゲージMAX or 体力ゲージ点滅時に使用可能となる「超必殺技」と、ゲージMAXかつ体力ゲージ点滅時に使用可能となる「MAX超必殺技」の2種類のみ。技の性能的には、**超必殺技はカプコングルーヴのレベル1、MAX超必殺技はレベル3と同じ**になっていることを覚えておこう。

適したキャラ&戦術



チームによっては、グルーヴ選択がオーダーセレクト(順番)にまで関係してくるぞ。

グルーヴは、まずはプレイヤーの好みで選ぶのがいいとは思うが、キャラやチームの内容に合わせて、どちらが強いかを考えてみるのも面白い。ゲームに慣れてきたら、ぜひ両方のグルーヴを試そう。

カプコングルーヴは、ガードされると反撃を受けるスーパーコンボを組み込んだ、ヒット確認の必要なコンボが主力のキャラに適している。ハイリスクな技を、少ない連続技チャンスに的確に決めていくスタイルだ。

SNKグルーヴは、超必殺技(つまりレベル1)がローリスクで、ある程度バクチ[illegible]キャラに適している。コマンド投げの超必殺技を持つキャラがその代表格。

また、体力点滅時の超必殺技出し放題を利用して、カプコングルーヴでは不可能な強力なコンボが可能になるキャラもいる。キャラによっては、MAX超必殺技→超必殺技〜なんてことも可能だ。

ゲージストックと攻撃力UP

ゲージに関係して重要なのが、ゲージストックによる攻撃力の上昇。通常技、必殺技はもちろん、スーパーコンボの攻撃力にも影響してくる。

カプコングルーヴの場合は、ゲージレベルに応じて3段階まで攻撃力がアップ。ゲージをストックした状態で闘う時間が長いカプコングルーヴは、常に安定して攻撃力アップの恩恵を受けられるというメリットがある。

一方のSNKグルーヴは、ゲージMAX状態で攻撃力アップとなるわけだが、こちらの場合は一定時間でゲージがなくなってしまうのが難点。攻撃力が高い状態で闘える時間は、カプコングルーヴより少なくなってしまう。しかし、その代わりにSNKグルーヴの攻撃力アップは、カプコングルーヴの[illegible]大きくなっている。カプコングルーヴの3ゲージ状態より、ゲージMAX状態のほうが、さらに攻撃力が高いのだ。



瞬間的な攻撃力は、SNKグルーヴのほうが高いといえるだろう。

ゲー事典 **オーダーセレクトの重要性**……チームのメンバーが同じでも、けっこう差がつくのがオーダーセレクト。特にカプコングルーヴの場合、ゲージをあまり必要としないキャラはなるべく先に出し、大量に消費するキャラ(レベル3専用のスーパーコンボを使う機会の多いリュウなど)は後に持ってくるほうがゲージ効率がよくなる。よく考えて選ぼう。

完全版デフォルトキャラクターレシオ表



コストパフォーマンス重視?

大いに悩め! フレキシブルレーションシステム

1チームの合計レシオが4になるようにチームを編成するという、何とも罪作りなこのシステム。最も得なチームとは?

Text: 善之字元帥

『3弱1強』の傾向?

レシオによって、キャラごとに強さの格差が打ち出されているフレキシブルレーションシステム。発売前から「やっぱりレシオ1のキャラ4人が最強!」「いや、何だかんだ言ってもレシオ3は強いハズ!」など、さまざまな憶測が入り混じっていたが、ホントのところはどうだろうか?

やはり焦点となるのは、レシオ3がどの程度強いかという点だ。確かにレシオ3のキャラの体力と攻撃力は、低レシオのキャラをはるかに凌駕している。しかし、実際にレシオ1のキャラを3人倒せるかというと…現在のところかなり厳しい。もちろん、これはキャラによっても違うし、今後の進化によって状況逆転する可能性もある。ただ、しばらくは、低レシオのキャラを中心とした多人数チームが世を席巻しそうな雰囲気だ。

ちなみに、1人撃ち抜いたときの体力回復量は、残り時間に応じて決定される。レシオによって回復量が違うように見えるのは、もともとの体力に差があるからだ。



現在のところ、多人数チームが強い傾向にある。レシオ3の巻き返しはなるか?

お買い得キャラはどれ?

さて、ここではやや性急な感もあるが、編集部攻略チームでウワサされる「お買い得キャラ」を紹介していこう。

まずはレシオ3。全体的に低調な感のあるこのレシオだが、ベガはなかなかのパフォーマンスを発揮しそう。めくりジャンプ弱Ⓚからのラッシュで相手の体力を奪うぞ。

比較的スタンダードなキャラが揃ったレシオ2では、しゃがみ弱Ⓚからのヒット確認コンボが強烈なリュウ・ケン、デタラメなめくり能力と飛び道具キラーともいえる八稚女を持つ庵などが有望視される。

レシオ1での注目株は、ス[illegible]からの空中コンボが安定度抜群のキングと、回り込みに対して若干の不安が残るものの、近寄らせなければ最強との呼び声も高いダルシム。どのキャラもコストパフォーマンスが高いと言われるレシオ1だけに、今後の動向も注目されそうだ。

次号からは、タブーともいえる各キャラのレシオの妥当性について検証していく予定。こちらもお楽しみに!



破格のレシオ1と言われるダルシム&キング。大物キャラにとっては怖い存在だ。

DC&ネオ・ジオポケットカラーとの連動にも注目!

アーケード版『カプコンVS.SNK』(8月下旬稼働予定)、ドリームキャスト版(9月6日発売)、ネオ・ジオポケットカラー版『頂上決戦最強ファイターズ』(発売中)の3タイトルには、連動したフィーチャーが存在する。その内容を少しだけ紹介しよう。

●**カラーエディットモード**

ドリームキャスト版『カプコンVS.SNK』では、何とオリジナルカラーのキャラを作成することができる(写真A)。色指定もかなり細かいレベルでできるので、キミだけのカラーバリエーションを作り上げられるぞ。また、この方法で作成したキャラをビジュアルメモリに保存すれば、ゲームセンターでも使用可能だ。自慢のカラーで連勝を刻めば、注目度アップは間違いなし!

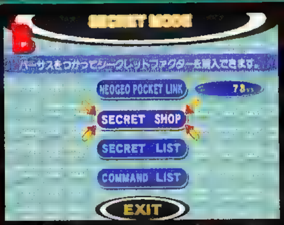
●**シークレットショップ**

ドリームキャスト版『カプコンVS.SNK』のシークレットモード(写真B)内には、さまざまな隠し要素を購入できるショップ(写真C)がある。隠し要素を購入するためには、各モードを遊ぶことで入手できる「バーサス」という単位(お金のようなもの)が必要だ。隠し要素の内容についてはまだヒミツだけど、ゲーム中のさまざまな条件をクリアするごとに購入できる要素は増えていくぞ。

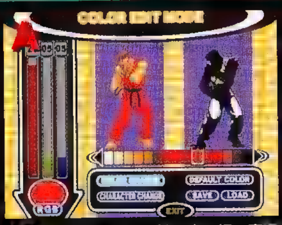
●**バーサスのダウンロード**

隠し要素を購入するためのバーサスは、ネオ・ジオポケットカラー版『頂上決戦最強ファイターズ』を遊ぶことでも獲得できる。効率よく稼ぎたい人にとって、ネオ・ジオポケットは必須アイテムかもしれないね。

獲得したバーサスは、シークレットモード内のリンク項目(写真D)でドリームキャストにダウンロードしよう。



シークレットモードはこの項目。購入できる隠し要素もリストで確認できるぞ。



カラーバリエーションは、赤・緑・青の三原色を組み合わせて作る本格的なもの。



ネオジオポケットカラーで獲得したバーサスは、このモードでダウンロードする。



ショップ内はこんな感じ。「?」の場所には購入できる品物が表示されていく

ゲー事典 **次頁からのキャンセル表補足**……リストにある技がキャンセル可能な通常・特殊入力技です。「立ち→立、しゃがみ→屈、ジャンプ→J、近距離→近、遠距離→遠」と表記しました。近距離立ちと遠距離立ちでキャンセルの可能/不能が同じ技は遠近を区別していません。赤字はスーパーコンボ(超必殺技)でのみキャンセル可能を表します。

※連続技はCAPCOMグルーヴを基本としています。SNKグルーヴでは、スーパーコンボ（超必殺技）のLv表記は、Lv1→超必殺技、Lv3→MAX超必殺技と読み替えてください。連続技の総合ダメージを表すゲージの写真は、CAPCOMグルーヴでゲージをLv3まで溜めた状態からリュウに決めたものです。スーパーコンボは可能な限りLv3で決めています。

スタンダードかつ豪快
RYU リュウ



扱いやすさは相変わらず。本作でのウリは、真・昇龍拳を絡めた超破壊力の連続技だ！

RATIO 2

Text: ちゃっきー

必殺技	
波動拳	↓↘→+Ⓟ
灼熱波動拳	←↙↓↘→+Ⓟ
昇龍拳	→↓↘+Ⓟ
竜巻旋風脚	↓↙←+Ⓚ（空中可）
スーパーコンボ（超必殺技）	
真空波動拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
真空竜巻旋風脚	↓↙←↓↙←+Ⓚ
真・昇龍拳	↓↘→↓↘…
	（LV3&MAX専用）
特殊入力技	
→+弱Ⓟ／→+弱Ⓚ／↘+強Ⓚ	

技解説

●**波動拳**／けん制の主力となる飛び道具。使い勝手がいい。

●**灼熱波動拳**／波動拳よりもダメージが高く、近距離でヒットするとダウンを奪える。

●**昇龍拳**／上昇中は無敵。対空や起き上がりなどに使おう。

●**竜巻旋風脚**／上昇後なら、波動拳などの胸元付近を攻撃する飛び道具も抜けられる。

●**真空波動拳**／連続技に組み込むのがおもな使い道。

●**真空竜巻旋風脚**／下半身無敵が特長。Lv3になると全身無敵になる。Lv2以下ならガードされてもスキがない。

●**真・昇龍拳**／長い無敵時間があり、威力も絶大だ。



飛び道具を多用する相手には竜巻旋風脚が効果を発揮。すぐに着地する弱がオススメ。

基本戦術

しゃがみ弱Ⓚや↘+強Ⓚでけん制しつつ、相手の技の戻りにしゃがみ強Ⓚを合わせるのがおもな狙いだ。突進技を多用する相手には、しゃがみ弱Ⓟをけん制に混ぜよう。しゃがみ強Ⓚをガードさせたあとは、キャンセルで波動拳や灼熱波動拳につなぐのが理想。ただし歩きからの場合はコマンドの都合上、昇龍拳に化けやすいので注意しよう。キャンセルタイミングを遅らせ、暴発を防ぐよう努力したい。

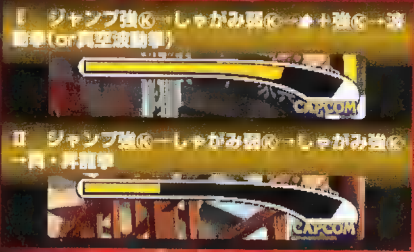
また、打点の低い攻撃をかわす性質がある→+弱Ⓚにも注目。一部のキャラのしゃがみ状態には当たらないが、これが見えていいフェイントになったりもする。一方、飛び込むなら落とされにくいめくり強Ⓚを狙おう。大ジャンプも活用し、間合いを合わせることが重要だ。

対空は、弱昇龍拳が中心。ただし、めくり攻撃に弱いので、相手によってはしゃがみ強Ⓟも使っていきたい。

連続技

注目は、しゃがみ強Ⓚキャンセル真・昇龍拳。しゃがみ弱Ⓚからは目押しでしゃがみ強Ⓚなどをつなげられるので、つねに狙っていきたい。このほか、相手の技の戻りに合わせたしゃがみ強Ⓚからも狙えると強い。ただし、先端ヒットからはクリーンヒットしないので注意しよう。

また、画面端なら弱昇龍拳→真・昇龍拳も狙ってみたい。一部のキャラを除き、完全密着なら画面中央でも入る。



Ⅰ　ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→↘+強Ⓚ→波動拳（or真空波動拳）

Ⅱ　ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ→真・昇龍拳



しゃがみ弱Ⓚ（×2）→しゃがみ強Ⓚは連続技の基本。つなぎのタイミングは難しくない。

キャンセル真・昇龍拳は大ダメージ。チャンスを逃さないようになれば大きな戦力に。

遠近自在の試合巧者
KEN ケン



対空や飛び道具など、すべての武器が揃った標準キャラ。努力次第でどこまでも伸びるぞ！

RATIO 2

Text: 善之…

必殺技	
波動拳	↓↘→+Ⓟ
昇龍拳	→↓↘+Ⓟ
竜巻旋風脚	↓↙←+Ⓚ（空中可）
前方転身	↓↙←+Ⓟ
龍閃脚	→↓↘+Ⓚ
スーパーコンボ（超必殺技）	
昇龍裂破	↓↘→↓↘→+Ⓟ
神龍拳	↓↘→↓↘→+Ⓚ連打
疾風迅雷脚	↓↙←↓↙←+Ⓚ
	（LV3&MAX専用）
特殊入力技	
→+弱Ⓚ／↘+強Ⓚ	

技解説

●**波動拳**／標準的な性能の飛び道具。足払いキャンセルで出して、相手を固めていこう。

●**昇龍拳**／対空兵器の王様。無敵時間は弱が長く、強が短い。弱がヒットしたあとはスーパーコンボで追い打ち可能。

●**竜巻旋風脚**／一部の飛び道具を抜けることができる連続蹴り。連続技に使えばなかなかの威力がある。空中版は、おもに画面端に追い詰められたときの脱出用に使う。

●**前方転身**／攻撃能力のない移動技。昇龍拳との違いは、移動中に打撃に対して無敵であること。通常技をキャンセルして出せること。

●**龍閃脚**／前転しつつ浴びせ蹴りを繰り出す。発生が遅いため相手の技に潰されやすいが、ガードされてもほぼ五分の状態なのが強み。通常技をキャンセルして使っていこう。

●**昇龍裂破**／連続昇龍拳。おもに空中コンボに使っていく。

●**神龍拳**／レバー…から無敵時間があるものの、昇龍裂破が強いためそれほど多用しない。

●**疾風迅雷脚**／無敵時間の長さ、攻撃力ともに申し分ないスーパーコンボ。連続技に使えるほか、飛び道具を見てから反撃することも可能だ。



新技・龍閃脚。画面端に相手を追い込んだときに、足払いキャンセルから狙うといい。



地上、空中を問わず、昇龍拳がヒットしたら大ダメージを狙うチャンスだ。

…中央でも昇龍裂破が…画面端なら…を狙うのも。

基本戦術

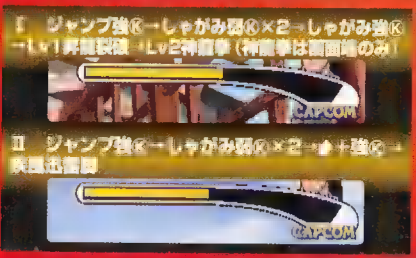
ケンは、足払い→波動拳をメインに相手を画面端に押し込んでいく闘い方と、前方転身で回り込みを混ぜて一気に接近し、しゃがみ弱Ⓚからの連続技を決めるラッシュをかける闘い方を使い分ける必要がある。

前者の場合、波動拳を跳び越えてくる相手は昇龍拳や、反応が間に合わなかった場合はしゃがみ強Ⓟなどの対空技で撃墜することになるが、バッチリ読まれれば波動拳のスキに連続技をくらうことになる。波動拳の多用は禁物だ。

後者の場合は、相手のガードを揺さぶるために、めくり強Ⓚと相手の背後への回り込みをうまく活用していこう。

連続技

Ⅰ、Ⅱともに目押しを組み込んだ連続技。ケンは立ち強Ⓚと↘+弱Ⓚを除いた弱攻撃から立ち強Ⓚを除くすべての近距離攻撃につなぐことができるので、こんな芸当が可能だ。なるべくヒット確認しつつ出せるように練習しよう。



Ⅰ　ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ強Ⓚ→Lv1昇龍裂破→Lv2神龍拳（神龍拳は画面端のみ）

Ⅱ　ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ×2→↘+強Ⓚ→疾風迅雷脚

通常技キャンセル表

リュウ：立弱Ⓟ、近立強Ⓟ、遠立強Ⓟ、近立弱Ⓚ、遠立弱Ⓚ、近立強Ⓚ（1段目）、遠立強Ⓚ（根元のみ）、しゃがみ全技、J弱Ⓟ、J弱Ⓚ、垂直J強Ⓚ、↘+強Ⓚ

ケン：立弱Ⓟ、近立強Ⓟ、遠立強Ⓟ、立弱Ⓚ、しゃがみ全技、J弱Ⓟ、J弱Ⓚ、↘+強Ⓚ

元祖女キャラ健在!!

春麗 CHUN-LI

RATIO 2

空中ガードのない本作では対空技が脅威なので、ふわりと跳ぶ春麗は地上戦が重要だ。

Text: 藤沢 弾



必殺技	
百裂脚	Ⓚ連打
天昇脚	↓タメ↑+Ⓚ
気功拳	←↙↓↘→+Ⓟ
スピニングバードキック	↓タメ↑+Ⓚ
スーパーコンボ（超必殺技）	
気功掌	↓↘→↓↘→+Ⓟ
千裂脚	←タメ→←→+Ⓚ
覇山天昇脚	↓タメ↙↘↑+Ⓚ
特殊入力技	
↘+強Ⓚ／→+弱Ⓚ／ジャンプ中↓+強Ⓚ	

技解説

●**百裂脚**／近距離立ち強Ⓟから連続技になるが、強で出すにはかなりの連打が必要。おもに画面端で相手を投げたあとなど、起き上がりに技を重ねて体力をケズるのに使用。

●**天昇脚**／弱、強どちらも出始めに無敵時間があるので、対空、リバーサルに使える。また、画面端での千裂脚ヒット後に出せば空中コンボに。

●**気功拳**／本作には回り込みがあるので、中距離でのけん制に使う場合は注意が必要。回り込みされても反撃を受けない距離で出すのが賢明だ。

●**スピニングバードキック**／下降中に攻撃判定がないので、しゃがんでいる相手には基本的にヒットしない。使う必要はなく、むしろ暴発することが多く迷惑な技と言える。

●**気功掌**／Lv2から無敵時間が長くなり、対空技として強力。この場合、全段ヒットしやすいのでダメージも高い。

●**千裂脚**／Lv2から無敵時間が長く、割り込みに使えば潰されることはまずない。Lv1でも技の発生は早いので、連続技に組み込んでいこう。

●**覇山天昇脚**／Lv1から無敵時間が長く、リバーサル時に使っていける。対空にも使えるが、コマンドがタメなので気功掌のほうが使いやすい。



千裂脚はLv1だとガード時に反撃を受けるが、Lv2なら五分。Lv3では有利な状態に。

基本戦術

↘+強Ⓚやしゃがみ強Ⓚ、遠距離立ち強Ⓚでけん制しつつ回り込みからの投げを狙い相手の意識を地上戦に集中させたところで跳び込む。遠距離立ち強Ⓚは立ち強Ⓟよりもリーチが長く、主力けん制技になる。ただし、しゃがんだリュウ、ケン、バルログ、さくら、キャミィ、庵、舞、キム、バイス、ユリ、キングには当たらないので、これら相手には使用頻度を下げよう。対空には、遠めなら遠距離立ち強Ⓟが使える。近距離立ち強Ⓚはめくり狙いの跳び込みに有効だが、信頼性は低い。

連続技

Ⅰは跳び込みから狙う連続技。Ⅱは画面端なら天昇脚での追撃が決まり、これがもっとも高威力。ゲージがLv2しかない場合は、Lv1千裂脚→Lv1覇山天昇脚のほうが、Lv2千裂脚→天昇脚よりもダメージが高い。なお、立ち弱Ⓚはしゃがんでいるバルログ、さくら、キャミィ、庵、舞、キム、バイス、ユリには当たらないので注意すること。



↘+強Ⓚは対空としてなかなか有効。ヒット時には天昇脚や気功拳での追撃が決まる。

Ⅰ　ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ→強気功拳



Ⅱ　（ジャンプ強Ⓟor回り込み）→立ち弱Ⓟ×2→立ち弱Ⓚ→千裂脚→天昇脚



対応型キャラの王者！

ガイル GUILE

RATIO 2

業界最強飛び道具の呼び声も高いソニックブームを、どう使いこなすかがポイントだ。

Text: 善之字元



必殺技	
ソニックブーム	←タメ→+Ⓟ
サマーソルトキック	↓タメ↑+Ⓚ
スーパーコンボ（超必殺技）	
トータルワイプアウト	←タメ→←→+Ⓟ
サマーソルトストライク	↙タメ↘↙↗+Ⓚ
特殊入力技	
↘+強Ⓚ／→+強Ⓟ／←or→+弱Ⓚ	

技解説

●**ソニックブーム**／ガイルの主戦力となる飛び道具で、弾速が速くスキが小さい。タメ時間を完璧に把握しておこう。

●**サマーソルトキック**／無敵時間のある対空技。引きつけて出せば、相手のジャンプ攻撃に打ち負けることはない。

●**トータルワイプアウト**／突進しつつ打撃技を連打する。全レベルに無敵時間があり、ガードされても反撃を受けないので、連続技やリバーサル技として非常に信頼がおける。

●**サマーソルトストライク**／対空系スーパーコンボだが、Lv1は無敵時間がないので、おもにLv2以上を使う。



トータルワイプアウトはガードされてもまったくOK。起き上がりにガンガン狙おう。

基本戦術

ガイルの攻めを支えるのは何と言ってもソニックブーム。まずはこの技を撃ち、相手の様子を見よう。目の前にソニックが迫ってくる相手が取りうる行動としては、以下のようなものが代表的だ。

①ジャンプする
②ガードする
③回り込みでくぐる

①の場合、対空技で跳び込みを撃墜し、相手の着地点に再びソニックを重ねていく。撃墜に使う対空技としては、タメが完成しているならサマーソルトキック。そうでない場合はしゃがみ強Ⓟ（自分の目の前に着地する場合）や、ジャンプ強Ⓚ（やや遠くに着地する場合）を使い分けよう。

②の場合は、続けて通常技をガードさせて時間を稼ごう。再びタメを作ってソニックを撃つ。ただし、連係が単調になりすぎるとスーパーコンボなどで割り込まれるので、攻撃のバリエーションはいくつか用意しておくこと。

最後にもっとも厄介な③。回り込みの終了部分にはスキがあるので、そこに攻撃を重ねれば反撃できるのだが、反応が遅れると逆に投げられたり連続技をくらったりする可能性がある。現在のところ、回り込みを読んだら←+弱Ⓚ（逃げるようなソバット）で後退しつつソニックのタメを作るという戦法が有効だ。



←+弱Ⓚは相手から逃げつつ攻撃できるので、回り込みからの投げを狙う相手に有効。

連続技

Ⅰは基本的な連続技。一応、しゃがみ弱Ⓚを除く弱攻撃から近距離立ち強Ⓟにつなぐこともできるが、極めて難しい。Ⅱはゲージがあるときの主力連続技。3ゲージすべてをひとつのスーパーコンボにつぎ込むより攻撃力が高いぞ。

Ⅰ　ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ→ソニックブーム→→+強Ⓟ（画面端のみ）



Ⅱ　しゃがみ弱Ⓚ×2→Lv2トータルワイプアウト→Lv1サマーソルトストライク



通常技キャンセル表	
春麗	立弱P、近立強P、遠立強Ⓟ、立弱Ⓚ、立強Ⓚ、屈弱Ⓟ、屈強Ⓟ、屈弱Ⓚ、屈強Ⓚ、↘+強Ⓚ
ガイル	立弱P、近立強P、遠立強Ⓟ、立弱Ⓚ、屈弱Ⓟ、屈強Ⓟ、屈強Ⓚ（1段目）、↘+強Ⓚ

※ガイルの屈弱Ⓚは、連打キャンセルを応用するとキャンセルに類似した効果が得られますが、キャンセル不能としています。

※連続技はCAPCOMグルーヴを基本としています。SNKグルーヴでは、スーパーコンボ(超必殺技)のLv表記は、Lv1→超必殺技、Lv3→MAX超必殺技と読み替えてください。連続技の総合ダメージを表すゲージの写真は、CAPCOMグルーヴでゲージをLv3まで溜めた状態からリュウに決めたものです。スーパーコンボは[illegible]Lv3で決めています。

転がって吸い込め！
ZANGIEF ザンギエフ

ここまで連続技に乏しいザンギは久しぶり。回転投げに[illegible]をかける!?

RATIO 2

Text: RED



必殺技	
ダブルラリアット	弱Ⓟ＋強Ⓟ
クイックダブルラリアット	弱Ⓚ＋強Ⓚ
バニシングフラット	→↓↘＋Ⓟ
スクリューパイルドライバー	1回転＋Ⓟ(相手の近くで)
アトミックスープレックス	1回転＋Ⓚ(相手の近くで)
フライングパワーボム	1回転＋Ⓚ
スーパーコンボ(超必殺技)	
ファイナルアトミックバスター	2回転＋Ⓟ(相手の近くで)
エリアルロシアンスラム	↓↘→↓↘＋Ⓚ
特殊入力技	
ジャンプ中↓＋強Ⓟ／ジャンプ中↓＋弱Ⓚ	

技解説

●**ダブルラリアット**／対空、連続技、飛び道具をすり抜けるなど、様々な使い方が可能。

●**クイックダブルラリアット**／ダブルラリアットとのおもな違いは、回転数が少なく、低い位置まで攻撃判定が出ていて、ダメージがやや低い点。

●**バニシングフラット**／飛び道具を打ち消すことができる打撃技。接近用に使える。

●**スクリューパイルドライバー**／弱はつかみ間合いが広く、強は威力が高い。発生が早く(1フレーム)、回り込みから狙うと効果的。

●**アトミックスープレックス**／スクリューパイルドライバーよりダメージが大きいが、発生が1フレーム遅く、つかみ間合いもやや狭い。

●**フライングパワーボム**／移動投げ。アトミックスープレックス入力時に相手が投げ間合い外だとこの技が発動する。

●**ファイナルアトミックバスター**／高威力のコマンド投げで、相手をつかむまで無敵。光ったのを見てからではジャンプで回避できない。

●**エリアルロシアンスラム**／対空投げのスーパーコンボ。レベルが上がると無敵時間が長くなり、上昇角度が鋭くなる。大ダメージ対空としてはもちろん、コマンド投げをジャンプで回避しようとする相手にも有効。



回り込みで接近し、コマンド投げを狙え。単純だが、なくてはならない攻め手だ。

基本戦術

ザンギエフのメインの狙いは、やはり接近してスクリューパイルドライバーなどのコマンド投げを決めること。今作には空中ガードがないため、安易に跳び込むことはできない。回り込みで接近してコマンド投げを狙うパターンが有効だ。

ジャンプ攻撃がギリギリ当たる位置からの跳び込みは、対空技をスカす目的で空ジャンプを混ぜるようにするとなかなかイヤらしい。

対空は、ダブルラリアットを使えばほとんどの跳び込みに対応できる。しゃがみ状態から出すと、さらに強い。



対空は基本的にダブルラリアットでOK。しゃがみ状態から出すとさらに強いぞ。

連続技

[illegible]と連続技を狙うキャラではないが、本作のザンギエフはことのほか連続技に乏しい。まともな連続技と言えば、左の囲み内のような、ダブルラリアットを使用したものくらいだ。この連続技も、一部の大型キャラを除いては[illegible]しか決まらない。

I ジャンプ中↓＋強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→(クイック)ダブルラリアット



確実に相手の体力を奪っていこう
DHALSIM ダルシム

特殊入力技が非常に多いダルシム。使いこなせばレシオ1以上の[illegible]はしてくれるはず。

RATIO 1

Text: C-LAN



必殺技	
ヨガファイア	↓↘→＋Ⓟ
ヨガフレイム	→↘↓↙←＋Ⓟ
ヨガブラスト	→↘↓↙←＋Ⓚ
ヨガテレポート	→↓↘(←↓↙)＋ⓅⓅ(ⓀⓀ)
スーパーコンボ(超必殺技)	
ヨガストリーム	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
ヨガボルケイノ	↓↘→↓↘→＋Ⓚ
特殊入力技	
→＋弱Ⓟ／←＋強Ⓟ／←＋弱Ⓚ／←＋強Ⓚ／↗＋弱Ⓟ／↗＋[illegible]Ⓟ／↗＋[illegible]Ⓚ／↗＋強Ⓚ／ジャンプ中↓＋強[illegible]／↓＋[illegible]／←＋[illegible]Ⓟ／[illegible]Ⓟ／[illegible]弱Ⓚ／[illegible]強Ⓚ	

技解説

●**ヨガファイア**／おなじみの飛び道具。当たると相手[illegible]えて倒れる。

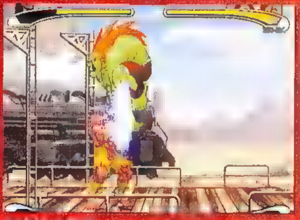
●**ヨガフレイム**／目の前に炎をしばらく出し続ける。ヨガファイアと[illegible]、回り込みなどに当てたい。

●**ヨガブラスト**／上方に火を吹く。先読み気味の対空に使っていこう。

●**ヨガテレポート**／画面の4カ所の候補点にワープする。出現時にはスキが[illegible]。画面端からの脱出用に、回り込みと使い分けよう。

●**ヨガストリーム**／地面スレスレの高さに火を吹く下段のスーパーコンボ。Lv1〜3でそれぞれ3、4、5ヒットする。相手のスキを[illegible]ところに、↓＋強Ⓚなどからつなげていこう。

●**ヨガボルケイノ**／ヨガフレイムの強化版スーパーコンボ。ヒット数はヨガストリームと同じく、レベル別に3、4、5ヒット。空中追い打ちに使えるぞ。



[illegible]だが、判[illegible]一気に[illegible]すべきときはしっかりガードを。

基本戦術

遠距離時はズーム[illegible]技で相手を寄せ付けず、[illegible]したらドリルキックで相手を押し込むのがダルシムの基本。ただし今作は回り込みが存在するため、遠距離時の通常技やヨガファイアでのけん制は少し控えねばならないだろう。おもに使う通常技は、しゃがみ弱Ⓟとしゃがみ強Ⓟ、[illegible]。対空技は立ち弱Ⓟ、↓＋強Ⓚ、→＋強Ⓚを使い分けよう。この順で有効間合いが広い。確実に反応できるときはヨガボルケイノだ。ゲージはおもに連続技に使用。グルーヴはカプコンがオススメだ。

連続技

→＋弱Ⓟからはズームしない通常技すべてにつながるが、[illegible]機会がないのがネック。[illegible]割り切ってヨガファイアにつなげるのが手堅い。←＋[illegible]、←＋強Ⓚ、←＋強Ⓟの先端、しゃがみ強Ⓚにはスーパーキャンセルがかかる。この中で有効なのはしゃがみ強Ⓚ。ヨガボルケイノにつなげば空中で追い打ちできる。決め打ちで使う場合はドリルキックで目の前に着地して出すといい。ドリルキックを当ててても一応つながるぞ。

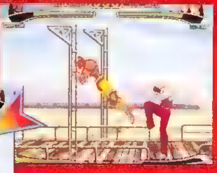
I ドリルキックor→＋弱Ⓟ→↓＋強Ⓚ→ヨガボルケイノ(ヨガストリームならば↓＋強Ⓚを↓＋強Ⓟに)



II (空中の相手に)←＋強Ⓟ→ヨガボルケイノ



ドリルキックは打点が高いほどダルシムが不利。相手は立ちガードしたくなるはず。





ぎりぎり当たらないように足下に着地して屈強Ⓚ。ヨガボルケイノを狙う連係の一例。

ゲー事典
ザンギエフ：立弱Ⓟ（根元のみ）、立弱Ⓚ、屈弱Ⓟ、屈弱Ⓚ
ダルシム：立弱Ⓟ、屈弱Ⓚ、屈強Ⓚ、→＋弱Ⓟ、↗＋弱Ⓟ、←＋強Ⓟ(伸びきると必殺技キャンセル不能)、↗＋強Ⓟ、←＋弱Ⓚ、↗＋弱Ⓚ、←＋強Ⓚ、↗＋強Ⓚ



先生！ 2度目の朝日です
E.HONDA

RATIO 2

回り込みとハイジャンプのおかげで「先生」の仲間入りを果たしたE.本田。台風の目になるぞ。

Text: 真瑠世

必殺技	
百裂張り手	Ⓟ連打
スーパー頭突き	←タメ→＋Ⓟ
スーパー百貫落とし	↓タメ↑＋Ⓚ
大銀杏投げ	1回転＋Ⓟ（相手の近くで）
スーパーコンボ（超必殺技）	
鬼無双	←タメ→←→＋Ⓟ
大蛇砕き	2回転＋Ⓟ（相手の近くで）（LV3&MAX専用）
特殊入力技	
↙or↘＋強Ⓚ	

技解説

●**百裂張り手**／Ⓟボタンを素早く7回押すと出せる。弱のほうが発生が早い。ケズリ用。

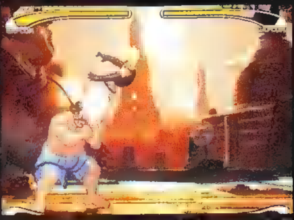
●**スーパー頭突き**／弱は上半身無敵で攻撃が発生する。強力な対空だ。強は上半身無敵が攻撃発生と同時に切れるが、移動スピードが速いのでけん制に向く。ただし相手の立ちⓅ連打に弱いので多用は禁物。

●**スーパー百貫落とし**／弱は昇りと下りに、強は下りにのみ攻撃判定がある。この技は着地のスキがゼロで、うまく相手に重ねれば大幅な有利時間を得られるのだ。なお弱と強では無敵時間に差がないので、無敵時間中に攻撃判定の出る弱をおもに使うといい。

●**大銀杏投げ**／威力は通常投げと一緒だが、起き攻めがしやすいコマンド投げ。つかむまでに一瞬時間がかかる。

●**鬼無双**／Lv1は攻撃発生と同時に無敵が切れるが、Lv2以上なら無敵時間中に攻撃が発生し、かつ暗転後にレバーをガード方向に入れてもヒットする。なお、ガードされても本田側が早く動き出せる。

●**大蛇砕き**／威力が非常に高い投げ。間合いは大銀杏投げと一緒で狭い。起き上がりにリバーサル技として出しても潰されないので信頼できる。



安定対空の弱スーパー頭突き。無敵は上半身だけなので、起き上がりはちょいと苦手だ。

基本戦術

回り込みの性能が抜群の本田。中間距離でしゃがみ弱Ⓟとしゃがみ強Ⓚ、ときおり百裂張り手やスーパー頭突きでけん制していこう。そして回り込みから大銀杏投げを狙うか、跳び込んで接近戦を挑む。跳び込みは一歩踏み込んでから大ジャンプで裏に落ちるようにすると効果的。めくり技はジャンプ中↓＋強Ⓚ、やられ判定が上にある弱Ⓚが重要。

接近戦ではとにかく大銀杏投げとしゃがみ強Ⓚが主軸。弱攻撃を組み合わせていやらしい攻めを心がけたい。また、この間合いでは弱スーパー百貫落としも有効。起き攻めは相手を転ばせたらレバー入れっぱなしで跳び込み、↓＋強Ⓚ→しゃがみ強Ⓚと、空ジャンプしゃがみ強Ⓚor大銀杏投げでループさせるのだ。

対空は弱スーパー頭突きが強力。通常技では相打ち覚悟で立ち強Ⓟor強Ⓚを使おう。

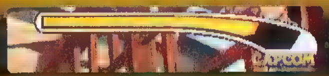


起き攻めと並んで強力なのが回り込み大銀杏。回り込みに対応できるまではこれだけで勝てる！

連続技

Ⅰは起き攻めに重宝する。Ⅱは低めにジャンプ攻撃を当てるようにしよう。鬼無双はどのレベルでも連続技になる。

Ⅰ ジャンプ中↓＋強Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ



Ⅱ ジャンプ強Ⓚ→立ち強Ⓟ→鬼無双





ワイルドファングの恐怖
ブランカ BLANKA

RATIO 1

噛みつきからスーパーコンボがつながりこりゃ強え～。撹乱戦術を磨いて噛みまくれ！

Text: RED

必殺技	
エレクトリックサンダー	Ⓟ連打
ローリングアタック	←タメ→＋Ⓟ
バックステップローリング	←タメ→＋Ⓚ
バーチカルローリング	↓タメ↑＋Ⓚ
サプライズフォワード	→＋ⓀⓀ
サプライズバック	←＋ⓀⓀ
スーパーコンボ（超必殺技）	
ダイレクトライトニング	←タメ→←→＋Ⓟ
シャウトオブアース	↓タメ↑↓↑＋Ⓟ連打
特殊入力技	
←＋強Ⓟ／↖＋強Ⓟ／↗＋強Ⓚ	

技解説

●**エレクトリックサンダー**／移動技による位置入れ替えを駆使してガードミスを誘ったり、ガードを誘って投げる、といった使い方がメイン。

●**ローリングアタック**／ガードされると、リーチのある技や発生の早い飛び道具で反撃される程度のスキがある。

●**バックステップローリング**／キャラによってはヒットさせても反撃を受けるほどスキがあり、非常に使いにくい。

●**バーチカルローリング**／弱は真上、強は斜め45度方向に跳び出す。対空としてはやや難あり、といったところ。

●**サプライズフォワード**／相手をすり抜けられる移動。

●**サプライズバック**／間合い調整、撹乱に使える。

●**ダイレクトライトニング**／レベルが上がると、突進距離が長くなる。Lv2以上なら対空技としても信頼できる。

●**シャウトオブアース**／エレクトリックサンダーのスーパーコンボ版。レベルが上がるごとにヒット数が増加し、ダメージも大きくなる。Lv1でも対空技として十分使える。



新スーパーコンボのシャウトオブアース。対空技としてかなり信頼性が高い。

基本戦術

中間距離の地上戦は、↗＋強Ⓚ、しゃがみ強Ⓟ、↗＋強Ⓟなどをメインに闘う。

ローリングアタックは、ガード後反撃可能なキャラ相手には多用しないこと。

起き攻めなどラッシュをかけるチャンスには、各種移動技による位置入れ替えでガード方向を惑わせつつ、投げも多用する攻め方を組み込んでいきたい。↗＋強Ⓚキャンセルサプライズフォワード～という動きを混ぜれば、眩惑・奇襲効果がさらに高くなる。

対空は立ち強Ⓟが基本。タメができている場合は、スーパーコンボを使うのもいい。シャウトオブアースはLv1でも非常に信頼性が高いぞ。

連続技

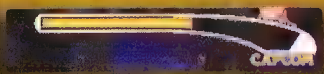
Ⅰの連続技は、ダイレクトライトニングがLv2以上でないとつながらない。

Ⅱの連続技も要Lv2以上。実戦では噛みつきの回数が一定ではないのが不安要素だが、Lv3ならば、画面中央でも比較的簡単だ。画面端でシャウトオブアースなら、Lv1でも拾える。

Ⅰ ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→↗＋強Ⓚ→ダイレクトライトニング（orローリングアタック）



Ⅱ Ⓟ投げ→ダイレクトライトニング



噛みつきからスーパーコンボで追い打ちが可能！ タメの用意をしておこう。



Lv3なら、画面中央でも割と簡単。画面端なら、Lv2でもそれほど難しくない。

ゲー事典

E.本田：立弱Ⓟ、立弱Ⓚ、立強Ⓟ、立強Ⓚ（1段目）、屈弱Ⓟ、屈強Ⓟ、屈弱Ⓚ、屈強Ⓚ

ブランカ：立ち弱Ⓟ、立強Ⓟ、近立弱Ⓚ（1段目）、屈弱Ⓟ、屈強Ⓟ（根元のみ）、屈弱Ⓚ、←＋強Ⓟ（1段目）、↗＋強Ⓚ

※連続技はCAPCOMグルーヴを基本としています。SNKグルーヴでは、スーパーコンボ（超必殺技）のLv表記は、Lv1→超必殺技、Lv3→MAX超必殺技と読み替えてください。連続技の総合ダメージを表すゲージの写真は、CAPCOMグルーヴでゲージをLv3まで溜めた状態からリュウに決めたものです。スーパーコンボは可能な限りLv3で決めています。

超ゴリ押しキャラ見参
M.BISON M.バイソン

ダッシュストレートのスカらない相手には強烈なゴリ押しが可能。ケズリ殺しReady!!

RATIO 2

Text: 藤沢 弾



必殺技	
ダッシュストレート	←タメ→＋Ⓟ
ダッシュアッパー	←タメ→＋Ⓚ
ダッシュグランドストレート	←タメ↘＋Ⓟ
ダッシュグランドアッパー	←タメ↘＋Ⓚ
ターンパンチ	Ⓟ or Ⓚタメて離す
バッファローヘッドバット	↓タメ↑＋Ⓚ
スーパーコンボ（超必殺技）	
クレイジーバッファロー	←タメ→←→＋Ⓟ
（入力後Ⓚボタンでアッパーに変化）	
ギガトンブロー	←タメ→←→＋Ⓚ
	（LV3&MAX専用）
特殊入力技	
↘＋強Ⓟ／↘＋強Ⓚ	

技解説

●**ダッシュストレート**／弱攻撃から連続技になり、強はヒット時にダウンを奪える。ガードされても約1フレーム有利なので、ケズリ目的で出しまくれる。ただし、しゃがんでいるリュウ、ケン、バルログ、さくら、キャミィ、庵、リョウ、舞、キム、バイス、ユリ、キングには当たらない。

●**ダッシュアッパー**／しゃがんでいる相手にはスカるが、それを逆手に取ってダッシュアッパー→スカし投げが有効。

●**ダッシュグランドストレート**／ダッシュストレートのスカる相手には主力になる技。ヒット時にダウンを奪え、弱攻撃から連続技になる。ガードされるとわずかに不利だが、反撃は受けないと思っていい。

●**ダッシュグランドアッパー**／移動時の姿勢がわずかに低い。特に使う必要はない。

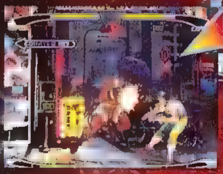
●**ターンパンチ**／押し続けることで威力が10段階に上昇。ゲーム内のタイムで約60秒溜めると10段階目の「ファイナル」になる。ラウンド開始前の演出時からタメ可能で、ラウンド開始時には溜めが3に。

●**バッファローヘッドバット**／出始めに無敵時間があるので、対空、割り込み、リバーサルに使える。対空に使う場合は、かなり引き付けないと相打ちになりやすい。

●**クレイジーバッファロー**／おもに連続技で使用するが、Lv2から無敵時間が長くなり、割り込みやリバーサルに使っていける。飛び道具を抜けつつヒットさせることもできるので、中距離で狙おう。

●**ギガトンブロー**／Lv3専用だけあり、Lv3のクレイジーバッファローよりも威力、ケズリ能力が高い。ただしガード時に大きなスキがあるので、使い勝手はあまりよくない。





ダッシュグランドストレートを↙タメ↓↘＋Ⓟで出せば下方向のタメを持続できるので、ガードされた場合、直後にバッファローヘッドバットを出せ、相手の反撃を潰せる。

基本戦術

遠距離立ち強Ⓟでけん制しつつ、ダッシュストレート、ダッシュグランドストレートで接近して体力をケズる。回り込みで接近して、相手が手を出したところにバッファローヘッドバットを狙うのも有効だ。なお、遠距離立ち強Ⓟはしゃがんでいるバルログ、さくら、キャミィ、庵、舞、キム、バイス、ユリには当たらないので、これらの相手には遠距離立ち強Ⓚを使おう。投げはⓀ投げのほうがわずかにダメージが高い。

連続技

跳び込み、回り込みどちらからも狙える連続技。回り込みで相手の背後に回ると、しゃがみ弱Ⓚがダッシュグランドアッパーになりがちなので注意しよう。

Ⅰ　ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ（Ⓚ）×2~3or→＋強Ⓟ→ダッシュ（グランド）ストレート（or各種スーパーコンボ）



※ゲージはジャンプ強Ⓟ→→＋強Ⓟ→ダッシュストレートを決めた場合。

その貴公子、嗜虐につき
BALROG バルログ

跳ばせて落とすことが容易なゲームにおいて、ジャンプスピードの速さは強力な武器となる！

RATIO 3

Text: 善之宇元



必殺技	
ローリングクリスタルフラッシュ	←タメ→＋Ⓟ
スカイハイクロー	↓タメ↑＋Ⓟ
フライングバルセロナアタック	↓タメ↑＋Ⓚ（壁でジャンプ後）Ⓟ
イズナドロップ	↓タメ↑＋Ⓚ（壁でジャンプ後）↓以外＋Ⓟ（相手の近くで）
スカーレットテラー	↙タメ→＋Ⓚ
バックスラッシュ	弱Ⓟ＋強Ⓟ
ショートバックスラッシュ	弱Ⓚ＋強Ⓚ
スーパーコンボ（超必殺技）	
フライングバルセロナスペシャル	↙タメ↘↙↗＋Ⓚ（壁でジャンプ後）Ⓟ
ローリングイズナドロップ	↙タメ↘↙↗＋Ⓚ（壁でジャンプ後）↓以外＋Ⓟ（相手の近くで）
スカーレットミラージュ	←タメ→←→＋Ⓚ
レッドインパクト	←タメ→←→＋Ⓟ（LV3&MAX専用）
特殊入力技	
→＋強Ⓚ／↘＋強Ⓚ／画面端にジャンプ後、レバー反対方向（三角跳び）	

技解説

最初に、バルログは爪がないとパンチ系の技（通常技、必殺技とも）が弱体化してしまうことを覚えておこう。

●**ローリングクリスタルフラッシュ**／出始めの判定は弱いが、ガードされても相手より先に動けるメリットがある。

●**スカイハイクロー**／ヒットしても反撃を受ける可能性があるので多用は禁物。

●**フライングバルセロナアタック&イズナドロップ**／跳ぶ方向と落下軌道を制御可能なので、なるべくガード方向を惑わせるように攻撃しよう。

●**スカーレットテラー**／対空技だが、無敵時間はないので引きつけずに出そう。

●**バックスラッシュ&ショートバックスラッシュ**／後方にバック転する。緊急回避に。

●**フライングバルセロナスペシャル&ローリングイズナドロップ**／Lv3の攻撃力は魅力的だが、成功するかどうか分からないのにゲージを消費するのが難点。SNKグルーヴなら大活躍する可能性も。

●**スカーレットミラージュ**／Lv3以上で長い無敵時間がある強化版スカーレットテラー。画面中央だと、連続技に用いた場合に安定しにくい。

●**レッドインパクト**／無敵時間が長く、オイシイので、割り込みや連続技に。爪がないと出せない点に注意。



ローリングクリスタルフラッシュはガードされても有利な技。積極的に使っていこう。



レッドインパクトの威力は強烈。難度はかなり高いが、連続技にも組み込んでほしい。

基本戦術

バルログは、そのストレートとリーチの長さを[illegible]戦いを得意とするキャラである。地上戦ではやや遠距離から→＋強Ⓟやしゃがみ強Ⓚ（先端ヒットだとダウンを奪えない点に注意）でチクチクとダメージを与え、ときおり跳び込みから投げや連続技を狙ってみよう。

一方、弱点は有効な対空技がないこと。一応、早めのスカーレットミラージュとジャンプ強Ⓚがその役割を果たすが、他キャラの対空技ほど信頼性は高くない。相手を跳ばせて落とすより、なるべく「跳ばせない」方向で攻撃を組み立てたほうがいいだろう。

連続技

Ⅰは連続技より基本連係に近い。ガードされてもまったく問題はないので、跳び込むときはなるべくこれを狙おう。

Ⅱはスーパーコンボを組み込んだものだが、スカーレットミラージュは距離の関係で、画面中央だと決めにくい。

Ⅰ　ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→強ローリングクリスタルフラッシュorスカーレットテラー



Ⅱ　ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→レッドインパクト（相手立ち状態）orスカーレットミラージュ



ゲー事典
バイソン：立弱Ⓟ、近立強Ⓟ、立弱Ⓚ、近立強Ⓚ、屈弱Ⓟ、屈強Ⓟ、屈弱Ⓚ、屈強Ⓚ、↘＋強Ⓟ、↘＋強Ⓚ
バルログ：立弱Ⓟ、立弱Ⓚ、屈弱Ⓟ、屈弱Ⓚ、↘＋強Ⓟ



「重い」技を丁寧に当てていこう
サガット SAGAT

RATIO 3
ストⅡシリーズのタイガーアッパーカットが復活。初代帝王の意地を見せつけろ。
Text: C・LAN

必殺技	
タイガーショット	↓↘→+Ⓟ
グランドタイガーショット	↓↘→+Ⓚ
タイガーアッパーカット	→↓↘+Ⓟ
タイガークラッシュ	→↓↘+Ⓚ
スーパーコンボ（超必殺技）	
タイガージェノサイド	↓↘→↓↘→+Ⓟ
タイガーレイド	↓↙←↓↙←+Ⓚ
特殊入力技	
↘+強Ⓚ	

技解説

●**タイガーショット**／遠距離間合いで相手が動いたところに当てるように、強で使っていくのがメイン。

●**グランドタイガーショット**／しゃがんだ相手に当たるため、タイガーショットよりも高頻度で使う。↘+強Ⓚからのキャンセルや、遠距離時のけん制に。立ちガード可能。

●**タイガーアッパーカット**／タイガーブロウと違って1ヒット技。対空や連続技など、確定状況で使う場合は、ダメージの高い強で出そう。

●**タイガークラッシュ**／相手が動いた瞬間に当てるような使い方がいい。ガードされると弱技で反撃されてしまう。

●**タイガージェノサイド**／Lv1〜3でそれぞれ7、10、14ヒットする。Lv3は飛び道具を抜けるのに使える。

●**タイガーレイド**／Lv1で6ヒット、Lv2以上で7ヒットする突進型のスーパーコンボ。Lv3にはやはり長い無敵時間がある。

基本戦術

機動力の低いサガットは、中間距離をキープしてグランドタイガーや遠距離立ち強Ⓚでけん制、跳び込まれたらしっかりタイガーアッパーカットで迎撃する、というスタイルが主軸。連係やコンボで攻め立てるというよりは、1発1発の技を慎重に当てていくタイプのキャラだ。

跳び込むときはジャンプ強Ⓚの先端を当てるようにしていこう。なお、ジャンプ弱Ⓚにはめくり性能がある。

スーパーコンボはともにバクチでは使いにくいため、ワンチャンスでLv3を使えるカプコングルーヴが安定。


対空技はとことんタイガーアッパーカット。近い間合いではしゃがみ強Ⓟが使える。

連続技

立ち弱Ⓟを除き弱技の連打が利かないサガットだが、しゃがみ弱Ⓚから目押しで立ち弱Ⓚ（2段）や↘+強Ⓚ、近距離立ち強Ⓟにつなぐことが可能。しゃがみ弱Ⓚ→↘+強Ⓚ→タイガージェノサイドが理想だが難度は高め。しゃがみ弱Ⓚを2発に増やすか、しゃがみ弱Ⓟを挟むこともできるが↘+強Ⓚが先端ヒットだとLv3でも途中からガードされるので注意。なお弱Ⓟからはタイガーアッパーカットがノーキャンセルでつながるぞ。

Ⅰ　ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→タイガージェノサイドorタイガーレイド



Ⅱ　しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→↘+強Ⓚ→タイガージェノサイドLv2以上orタイガーレイド



弱技からの目押しは立ち弱Ⓟスタートがやりやすい。めくり弱Ⓚから狙ってみよう。




難度は高いが、できれば大きな力になる。練習してモノにしよう。



ZEROの面影一切なし
ベガ VEGA

RATIO 3
グラフィックが一新され、構えがストⅡ時代のものに。やっぱベガはこうでなくっちゃ!
Text: 若人

必殺技	
サイコバニッシュ	→↓↘+Ⓟ
サイコインパクト	←タメ→+Ⓟ
ダブルニープレス	←タメ→+Ⓚ
ヘッドプレス	↓タメ↑+Ⓚ
サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス後Ⓟ or ↓タメ↑+Ⓟ（ジャンプ後）Ⓟ
スーパーコンボ（超必殺技）	
ハートブレイクディスピアー	←タメ→←→+Ⓟ
ニープレスナイトメア	←タメ→←→+Ⓚ
特殊入力技	
なし	

技解説

●**サイコバニッシュ**／拳を振り下ろして攻撃。リーチは短いが、スキが非常に小さい。

●**サイコインパクト**／ボディブローからストレートを繰り出す2段攻撃。奇襲技に。

●**ダブルニープレス**／一見スキはなさそうだが、ガードされると反撃必至。連続技に絡めていくのがおもな使い道だ。

●**ヘッドプレス**／おなじみの技。ここからサマーソルトスカルダイバーに移行可能だ。

●**サマーソルトスカルダイバー**／空中での動きを左右に制御することが可能。当てれば有利な状況に立てるぞ。

●**ハートブレイクディスピア**ー／サイコ投げがスーパーコンボに（笑）。レベルが上がるにつれ、威力、無敵、発生などの性能が高まる。連続技に絡めていくのがメインだ。

●**ニープレスナイトメア**／連続技に用いる場合、Lv1、Lv2はハートブレイクディスピアーのほうが高威力。基本的にLv3以外は使わない。

基本戦術

リーチの長い立ち弱Ⓚがけん制のメイン。相手のけん制技の戻りには、発生が早く突進力のあるしゃがみ強Ⓚを合わせていきたい。対空面では遠距離立ち強Ⓟが優秀。大抵の跳び込みを落とすことができ、悪くても相打ちは取れる。この基本の動きに加えダブルニープレスによる奇襲を絡め、中距離戦を構築していこう。

攻勢のときはジャンプ弱Ⓚによるめくりから連続技を狙っていく。強力な対空技を持つ相手には、ヘッドプレスやサマーソルトスカルダイバーも織り交ぜ、ジャンプの軌道を読ませないことが重要だ。


頼れる対空技があるのはうれしい限り。しゃがみ強Ⓟの対空性能もなかなかのものだ。

連続技

Ⅰはしゃがみ弱Ⓟから立ち弱Ⓚまで、連打キャンセルでタイミングよくつないでいこう。締めに用いるダブルニープレスは、もちろんスーパーコンボでもOK。前述の通り、Lv1〜2の場合はハートブレイクディスピアー、Lv3ならニープレスナイトメアを決めていく。

Ⅱはサマーソルトスカルダイバーヒット後の有利時間を活かした連続技。しゃがみ強Ⓚのほかにも、立ち弱Ⓚやしゃがみ強Ⓟをつなげられる。

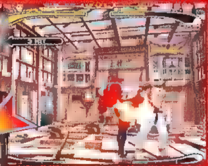
Ⅰ　ジャンプ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ×2→立ち弱Ⓚ→弱ダブルニープレス

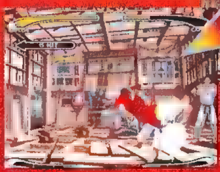


Ⅱ　サマーソルトスカルダイバー→しゃがみ強Ⓚ



ベガでまともな連続技は久しぶり!? 連打キャンセルを用いた弱攻撃からつなげよう……




ダブルニープレスがスーパーコンボ。締めの前には素早いコマンド入力が要求されるぞ。

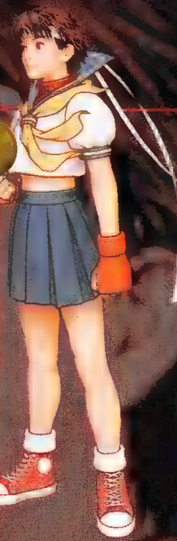
ゲー事典
サガット：立弱Ⓟ、近立強Ⓟ、立弱Ⓚ(1段目)、立弱Ⓚ（2段目）、立強Ⓚ(1段目)、屈弱Ⓟ、屈強Ⓟ、屈弱Ⓚ、↘+強Ⓚ
ベガ：立弱Ⓟ、立ち強Ⓟ、立弱Ⓚ、屈弱Ⓟ、屈強Ⓟ、屈弱Ⓚ、屈強Ⓚ

春風起こす女子高生
SAKURA KASUGANO 春日野さくら

レシオ1だが、連続技ダメージはかなりのもの。強烈な一撃をくらわせられれば、レシオ3相手にも十分闘える!

RATIO 1

Text: ももやん



必殺技	
波動拳	↓↘→+Ⓟ
紅桜拳	→↓↘+Ⓟ
桜華脚	空中で↓↙←+Ⓚ
春風連脚	↓↙←+Ⓚ・↓↙←+Ⓚ (弱or強)
スーパーコンボ(超必殺技)	
真空波動拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
春一旋	↓↙←↓↙←+Ⓚ
特殊入力技	
→+弱Ⓚ	

技解説

●**波動拳**/飛んでいかない波動拳。リーチがないので、接近戦以外では使いにくい。

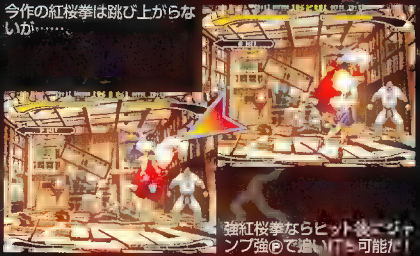
●**紅桜拳**/前進しながらアッパーを繰り出す技(今作では跳び上がらず)。弱はダウン効果がすぐに発生するので、強引な対空や割り込みに。強は6ヒットし、浮いた相手に追い打ち可能。連続技用の基本必殺技となるだろう。

●**桜華脚**/空中からの急降下キック。ガードされると跳ね返って反撃を受けるが、空中で一瞬止まってから攻撃するため、判定がシビアな対空技に対抗することはできそうだ。

●**春風連脚**/春風脚から追加入力で派生する一連の攻撃。追加入力の弱は下段、強は吹っ飛ばし技となっている。弱春風脚からはどちらの追加入力技も連続技にならない。強春風脚からは弱追加入力が連続技となる。強追加入力は反撃しようとする相手に有効。

●**真空波動拳**/Lv1で3ヒットし、以降1レベル上がるごとに1ヒットずつ増えていく。離れるとヒット数が減少していき、途中で消えてしまう。

●**春一旋**/下段スタートのスパコン。Lv1で5ヒット、1レベル上昇ごとに1ヒットずつ増える。Lv3のみ無敵時間があり、近距離戦のけん制技などに割り込む使い方が可能。



今作の紅桜拳は跳び上がらないが……。

強紅桜拳ならヒット後にジャンプ強Ⓟで追い打ちも可能だ!



Lv3春一旋のみ無敵時間が存在する。使い所を見極めよう。

基本戦術

離れても利がないので、近～中距離での闘いが中心となる。中距離でのけん制技は遠距離立ち強Ⓟ、遠距離立ち強Ⓚ、→+弱Ⓚといったところ。どれも振りが遅いので、むやみに技を出さないように。

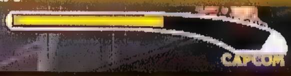
近距離戦ではしゃがみ弱Ⓚからの連続技や、しゃがみ弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓟからの連続技を狙っていこう。相手ガード時は波動拳に変更だ。

対空は、近めの跳び込みにはしゃがみ強Ⓟ、遠めの跳び込みには弱紅桜拳といった感じだが、どちらも弱く信頼性が低い点に注意。

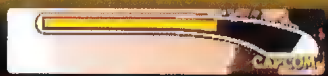
連続技

基本となるのがIの連続技。強紅桜拳はしゃがみ弱Ⓚ×2から狙ってもいい。真空波動拳は早めに出さないと空中でヒットしない。また画面端では入りにくいので、しゃがみ強Ⓟで代用しよう。

I しゃがみ弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ→強紅桜拳→真空波動拳



II しゃがみ弱Ⓚ×2→真空波動拳



果敢に密着戦を挑め!
CAMMY キャミィ

攻防に必要な武器は過不足なく揃っている。非力というハンデは手数で乗り切っていこう。

RATIO 1

Text: 善之字元帥



必殺技	
スパイラルアロー	↓↘→+Ⓚ
キャノンスパイク	→↓↘+Ⓚ
アクセルスピンナックル	→↘↓↙←+Ⓟ
フーリガンコンビネーション	↙↓↘→↗+Ⓟ
フェイタルレッグツイスター	フーリガンコンビネーション後 敵の頭部付近orしゃがみ状態の敵近くで↑以外+Ⓟ
クロスシザースプレッシャー	フーリガンコンビネーション後 敵の胴体付近or空中の敵近くで↑以外+Ⓟ
レイザーエッジスライサー	フーリガンコンビネーション後 追加入力なし
スーパーコンボ(超必殺技)	
スピンドライブスマッシャー	↓↘→↓↘+Ⓚ
特殊入力技	
↘+強Ⓟ/↘+強Ⓚ	

技解説

●**スパイラルアロー**/キャミィの主力必殺技で、弱強の違いは移動距離と攻撃力(強は2ヒット)。移動中は一部の飛び道具の下をくぐる性質を持つ。先端部分をガードさせれば反撃を受けないので、うまく使っていきたい。

●**キャノンスパイク**/無敵時間のある対空技。弱強でダメージの差は確認できなかった。

●**アクセルスピンナックル**/移動中は胴体が無敵となるため、飛び道具や打撃技(しゃがみパンチ系)をすり抜ける効果がある。発生は遅いがガードされてもキャミィ有利。

●**フーリガンコンビネーション**/おもに通常技キャンセルから投げを狙うのが目的だが、発生が遅いため多用は禁物。

●**スピンドライブスマッシャー**/全レベル問題なく連続技に使用できるが、Lv1は無敵時間が短いため、飛び道具をくぐりつつ攻撃するならLv2以上を使おう。



スパイラルアローで波動拳をくぐって攻撃。この間合いならガードされても大丈夫だ。

基本戦術

キャミィは比較的どんな間合いでも闘える万能型のキャラだが、ヒット確認が容易な連続技をフル活用するために、なるべく密着戦を挑もう。

相手との距離を詰める際には、先端をガードさせるようにスパイラルアローを使うか、ジャンプ攻撃でめくりを狙いつつ飛び込むのがメイン。後者はきちんと地上技につなげられるよう練習しておくこと。

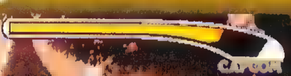
密着戦では、しゃがみ弱Ⓚからのヒット確認連続技(後述)と投げで選択を迫る。この方法でダウンを奪うことに成功したら、相手の起き上がりをジャンプ弱Ⓚによるめくりと、ダッシュで背後に回る行動(スパイラルアローでダウンさせたときが狙いやすい)でさらに攻めよう。

最後に、対空技はほぼすべてキャノンスパイクでOK。

連続技

キャミィの連続技はどちらもヒット確認可能なので、ガードされていたときに止めることができるように練習しておきたい。IIの連続技がしゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟとなっているのは、2発目をしゃがみ弱Ⓚにするとスパイラルアローが暴発しやすくなってしまうためだ。

I ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ×2→スパイラルアロー



II ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ→スピンドライブスマッシャー





ジャンプ[illegible]かけによる[illegible]。大ジャンプ[illegible]みると[illegible]

タイミングはやや難しいが、地上技にもつながる。さらにキャンセル必殺技へ……。

ゲー事典
春日野 さくら:立弱Ⓟ、近立強Ⓟ(近立強Ⓟ伸びきり)、立弱Ⓚ、近立強Ⓚ、屈弱Ⓟ、屈強Ⓟ、屈弱Ⓚ、屈強Ⓚ、J弱Ⓟ、J弱Ⓚ
キャミィ:立弱Ⓟ、立強Ⓟ、立弱Ⓚ、屈弱Ⓟ、屈弱Ⓚ、屈強Ⓚ、↘+強Ⓟ、↘+強Ⓚ



炎は駆け上がれるのか!?
草薙 京 KYO KUSANAGI

RATIO 2

荒咬みを絡めた攻撃がどこまで通用するのかがカギ。無理に攻め込まず、堅実に闘うことが勝利への第一歩だ。

Text: SHO

必殺技	
百式・鬼焼き	→↓↘＋Ⓟ
弐百拾弐式・琴月 陽	→↘↓↙←＋Ⓚ
R.E.D.KicK（七百七式・独楽屋）	←↓↙＋Ⓚ
百拾四式・荒咬み	↓↘→＋Ⓟ
百弐拾八式・九傷	荒咬み後↓↘→＋Ⓟ
百弐拾七式・八錆	荒咬み後→↘↓↙←＋Ⓟ or 荒咬み→九傷後Ⓟ
百弐拾五式・七瀬	荒咬み→八錆後Ⓚ or 荒咬み→九傷後Ⓚ
外式・砌穿ち	荒咬み→八錆後Ⓟ
スーパーコンボ（超必殺技）	
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋Ⓟ
最終決戦奥義"無式"（三神技の壱）	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
特殊入力技	
→＋弱Ⓚ／↘＋強Ⓚ／ジャンプ中↓＋強Ⓟ	

技解説

●**鬼焼き**／対空必殺技として優れた能力を発揮。ヒットすれば相手は燃え、出始めは無敵で潰されることはない。強鬼焼きは根元なら地上で2ヒットするが、距離により1ヒットでダウンしないので注意。

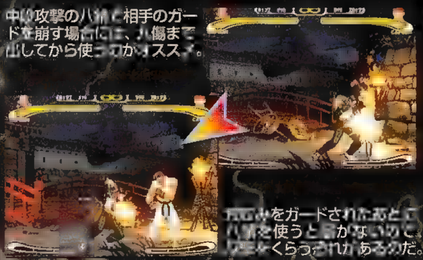
●**琴月 陽**／通常技からキャンセルし、連続技として使いたい技だが、しゃがみ弱Ⓚか、近距離立ち強Ⓟからしかつながらないのが難点。ガードされると反撃確定なので、多用は禁物だ。

●**R.E.D.KicK**／一見対空技のような感じだが、空中ではほとんど潰される。キャラによってはしゃがんでいるとガードすらさせられず、ガードされれば手痛い反撃を受ける使いどころの難しい技だ。

●**荒咬み・九傷・八錆・七瀬・砌穿ち**／荒咬みからのコンビネーションはK.O.F.とほぼ同じだが、毒咬みがなく、荒咬みを強Ⓟで出すことで多少距離が伸びる仕様になっている。ただ、K.O.F.のようにガードポイントがあるわけではないので、不用意に出すのは禁物。3ヒットするコンビネーションは荒咬み→九傷→七瀬のみとなる。

●**大蛇薙**／Lv1～2では攻撃ヒット数が変わるだけで大きな変化はなし。Lv3では、出始めから攻撃判定が存在する。すべてのレベルでボタン押しっぱなしによるタメが可能。

●**最終決戦奥義"無式"（三神技の壱）**／Lv1～2ではヒット数の変化のみ。Lv3は攻撃発生が早くなり、唯一通常技からつなげることが可能。



中段攻撃の八錆で相手のガードを崩す場合には、九傷まで出してから使うのがオススメ。

荒咬みをガードされたあとに八錆を使うと届かないので反撃をくらうおそれがあるのだ。

基本戦術

近寄ってラッシュをかけたい京は、回り込みを使うことが必要不可欠。中間距離では、↘＋強Ⓚが有効で、通常技の差し合いでは非常に強い。飛び道具もくぐって攻撃するので、うまく攻撃のきっかけを作りたい。通常技対空はしゃがみ強Ⓟでいいが、伸びきった状態を合わせないとキツイ。可能ならば鬼焼きで落とそう。

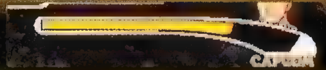


地面を這う飛び道具以外ならば、大抵くぐって攻撃が可能な↘＋強Ⓚ。

連続技

しゃがみ弱Ⓚから強Ⓟ（立ち、しゃがみとも可）につなぎ、荒咬みというのが基本。超必殺技につなげられるのはしゃがみ弱Ⓚ×1→Lv3無式のみ。

Ⅰ しゃがみ弱Ⓚ→立ちorしゃがみ強Ⓟ→強荒咬み→九傷→七瀬



Ⅱ ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→Lv3無式





百合折りが超重要
八神 庵 IORI YAGAMI

RATIO 2

跳ばせて落とす王道パターンと、ジャンプ中←＋弱Ⓚを用いた起き攻めで勝利をつかめ!

必殺技	
百八式・闇払い	↓↘→＋Ⓟ
百式・鬼焼き	→↓↘＋Ⓟ
百弐拾七式・葵花	↓↙←＋Ⓟ（3回まで連続入力可）
弐百拾弐式・琴月 陰	→↘↓↙←＋Ⓚ
屑風	→↘↓↙←→＋Ⓟ（相手の近くで）
スーパーコンボ（超必殺技）	
裏百八式・八酒杯	↓↙←↙↓↘→＋Ⓟ
禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←＋Ⓟ
特殊入力技	
→＋弱Ⓚ／ジャンプ中←＋弱Ⓚ	

技解説

●**闇払い**／射出までの時間が遅く、硬直も長め。けん制技としての使用は控えたい。

●**鬼焼き**／根元は完全無敵。弱をメインに対空に使用する。

●**葵花**／連続技用。突進力のある強をメインにし、ヒット時は3発目まで決め、ガードされていたらスキの小さい1or2発目で止めていこう。

●**琴月 陰**／突進技。特にこれといった使い道はない。

●**屑風**／ノーダメージのコマンド投げ。成立後は追撃可能。

●**八酒杯**／相手を一定時間制御不能状態にできる。発生が遅く連続技には組み込めないので、出始めの無敵を利用して起き上がりに出していくといい。なお、レベルが上がるにつれ無敵時間は長くなる。

●**八稚女**／連続技に絡めるのがおもな使い道。レベルが上がるにつれ無敵が長くなり、攻撃発生も早くなる。飛び道具を抜けることもできるので有用な技だ。また、反撃技としても活用していきたい。

基本戦術

飛び道具必殺技の闇払いは、硬直が長く、読まれ跳びこまれた場合は手痛い反撃を受けてしまう。けん制はリーチの長い近距離立ち強Ⓟや強Ⓚを主軸にしていき、対空には鬼焼きを用意しておこう。

何かしらの技を当て、相手からダウンを奪ったら、起き攻めへ移行。相手との間合いに応じて、大ジャンプとダッシュからの大ジャンプを使い分け、ジャンプ中←＋弱Ⓚでめくりを狙うのが強力だ。ジャンプ中←＋弱Ⓚのあとは、連続技を狙うことはもちろん、コマンド投げの屑風でガードを崩していくのもいいぞ。



ジャンプ中←＋弱Ⓚによるめくりが主戦術。大ジャンプを使用し、相手の裏から攻撃だ。

連続技

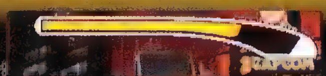
強葵花で締めたⅠは、庵の基本となる連続技。しゃがみ弱Ⓚからは近距離立ち強Ⓟに目押ししてつなげられるので、ダメージアップを狙いたいならこちらを狙おう。また、ゲージがあるなら、体力ゲージが点滅している相手には、葵花を八稚女にしてもいい。ヒット確認して決めていくことが重要だ。

Ⅱはコマンド投げの屑風から決める連続技。近距離立ち強Ⓟへのつなぎは、意外と難しいので要練習だ。

Ⅰ ジャンプ中←＋弱Ⓚ（めくり）→しゃがみ弱Ⓚ×2→強葵花（3発）



Ⅱ 屑風→近距離立ち強Ⓟ→強葵花（3発）



密着から八稚女を狙う場合は、←＋弱Ⓚ↓↘→＋弱Ⓚ↘↓↙←＋Ⓟの入力がオススメ。



間合い制限は出てくるがコマンド入力の負担を一気に減らせる。覚えておいて損なしだ。

ゲー事典
草薙 京：立弱Ⓟ、近立強Ⓟ、近立弱Ⓚ、近立強Ⓚ、屈弱Ⓟ、屈強Ⓟ、屈弱Ⓚ
八神 庵：立弱Ⓟ、立強Ⓟ、近立弱Ⓚ、屈弱Ⓟ、屈強Ⓟ、屈弱Ⓚ

※連続技はCAPCOMグルーヴを基本としています。SNKグルーヴでは、スーパーコンボ(超必殺技)のLv表記は、Lv1→超必殺技、Lv3→MAX超必殺技と読み替えてください。連続技の総合ダメージを表すゲージの写真は、CAPCOMグルーヴでゲージをLv3まで溜めた状態からリュウに決めたものです。スーパーコンボは可能な限りLv3で決めています。

餓えた狼は健在だ!
TERRY BOGARD テリー・ボガード

いつも安定した実力を誇るテリーだが、カプコンキャラ相手にどこまでやれるのか?
Text:SHO

RATIO 2



必殺技	
パワーウェイブ	↓↘→+Ⓟ
バーンナックル	↓↙←+Ⓟ
ライジングタックル	↓タメ↑+Ⓟ
クラックシュート	↓↙←+Ⓚ
スーパーコンボ(超必殺技)	
パワーゲイザー	↓↙←↙→+Ⓟ
バスターウルフ	↓↘→↓↘→+Ⓟ
特殊入力技	
↘+強Ⓟ	

技解説

●**パワーウェイブ**/地面を這うタイプの飛び道具なので、空中突進型の必殺技を持っているキャラは簡単に飛び越して攻撃してくる。本田、ブランカを相手にするときには控えめにしたほうがいい。

●**バーンナックル**/攻撃の要と言いたいところだが、弱のバーンナックルでも、かなりめり込んでしまうので、反撃は必至。あまり近くで出さないように注意。

●**ライジングタックル**/出がかりは一瞬無敵の対空必殺技。強Ⓟで出せば多段ヒットとなるが、横方向への攻撃範囲が狭いのが難点。

●**クラックシュート**/上方向まで攻撃判定が存在するために、使い方次第で対空必殺技として機能する。また、弱Ⓚで出せばガードされても反撃は受けないので、ラッシュをかけるときはキャンセルからの弱クラックシュートを使っていくといい。

●**パワーゲイザー**/レベルの差で何発出るか変わってくる超必殺技。ちなみに、どのレベルでも近距離立ち強Ⓟから連続技となる。

●**バスターウルフ**/ガードされても反撃を受けないバスターウルフは、非常に使いやすい超必殺技。レベルの差でヒット数が変化する。


対空技としても使えるクラックシュートは今回、主力となる必殺技と言える。

基本戦術

リーチのあるしゃがみ強Ⓚにキャンセルをかけてパワーウェイブやクラックシュートで相手を固める、といったテリーお決まりの攻めが、しゃがみ強Ⓚにキャンセルがかからないために不可能となった。となると、やはり近距離立ち強Ⓟやしゃがみ強Ⓟを主軸に闘うしかない。接近するにはパワーウェイブを追うようにバーンナックルを出したり、回り込みを使ってうまく潜り込もう。

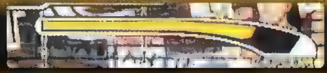
通常技対空にはあまりいい技がないが、ライジングタックルやクラックシュートを使っていけば、問題なく対処できるぞ。


多段ヒットする近距離立ち強Ⓟを主軸に、キャンセルをかけながら攻め込もう。

連続技

小技からのコンボはしゃがみ弱Ⓟ→↘+強Ⓟ→バーンナックル(クラックシュート)というものがあるが、↘+強Ⓟへのつなぎが非常に難しいため、実戦的には近距離立ち強Ⓟから必殺技、というのが基本連続技になる。無理せず確実に決めていこう。

I しゃがみ弱Ⓟ→↘+強Ⓟ→バーンナックルorクラックシュート



II 近距離立ち強Ⓟ→バスターウルフ→ライジングタックル(画面端限定)



2種の飛び道具が強力
RYO SAKAZAKI リョウ・サカザキ

虎煌拳やリーチのあるしゃがみ強Ⓚなど、武器は揃っている。安定した闘いを見せろ!
Text:ちゃっきー

RATIO 2



必殺技	
虎煌拳	↓↘→+Ⓟ(空中可)
虎砲	→↓↘+Ⓟ
暫烈拳	→←→+Ⓟ
飛燕疾風脚	↙タメ→+Ⓚ
スーパーコンボ(超必殺技)	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+Ⓟ
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+Ⓟ
特殊入力技	
→+弱Ⓟ	

技解説

●**虎煌拳**/標準的な性能を持つ飛び道具。斜め下方向に出る空中版も使っていこう。

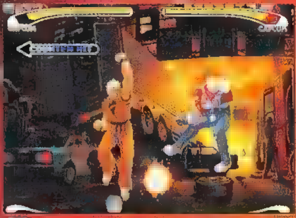
●**虎砲**/弱は下半身、強は上半身無敵。前者は地上戦で、後者は対空に使っていこう。

●**暫烈拳**/使い勝手はイマイチ。使用頻度は低めだ。

●**飛燕疾風脚**/[illegible]距離[illegible]奇襲に使える。ただし、ガードされると[illegible]を受ける可能性も[illegible]。

●**覇王翔吼拳**/レベルが上がるにつれ[illegible]。連続技に組み込みやすい。

●**龍虎乱舞**/暗転を見てから[illegible]ガードされる[illegible]。ただしガードされると危険。


[illegible]強で[illegible]ことに注意しよう。[illegible]による[illegible]。

基本戦術

中~遠距離では、地上・空中の虎煌拳でけん制。空中版は後方ジャンプからはもちろん、前方ジャンプ後も跳び込み攻撃と混ぜることで[illegible]期待できる。ただし、読まれると回り込みでかわされて[illegible]る恐れあり。ワンパターンにならないように。

[illegible]リーチの長いしゃがみ強Ⓚが軸だ。相手の技の戻りに合わせて、この技でダウンを狙っていこう。また、飛燕疾風脚も選択肢のひとつ。足払い系の技をかわしながらヒットすることも多いぞ。ガードされたときのスキはやや大きいが、距離が少し離れるので大きな反撃は受けにくい。

相手の飛び込みに対しては、強虎咆で対抗するのが基本。弱は上半身に無敵がなく、ジャンプ攻撃に潰されてしまうので注意しよう。また、しゃがみ強Ⓟも非常に判定が強く、信頼できる。とっさの場面では、ワンコマンドで出せるこちらを使うのもいいだろう。

連続技

基本になるのは、しゃがみ弱Ⓚ(×2)→各種強[illegible]へのつなぎ。しかし、しゃがみ[illegible]連打キャンセルがかからないので、タイミングが難しい。強攻撃へのつなぎとともに、相当な練習が必要になる。[illegible]敗時のことも考えるなら、普段はしゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ強Ⓟでダウンを奪うことだけに集中したほうがいいかもしれない。確実につなげられるようになったあとに、ほかの連続技を覚えても決して遅くはないぞ。

I ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→強飛燕疾風脚(or虎煌拳or龍虎乱舞)



II しゃがみ弱Ⓚ×2→遠距離立ち強Ⓟ→覇王翔吼拳(or強飛燕疾風脚)

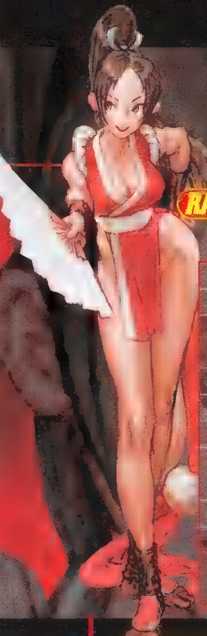


しゃがみ弱Ⓚ→強攻撃のつなぎはもちろん、しゃがみ弱Ⓚ×2のタイミングも難しい。



タイミングが要練習。確実につなげられれば、強烈な大きな[illegible]ことは間違いない。

ゲー事典
テリー・ボガード:立弱Ⓟ、近立強Ⓟ(2段とも)、近立弱Ⓚ、近立強Ⓚ、屈弱Ⓟ、屈強Ⓟ、屈弱Ⓚ、↘+強Ⓟ
リョウ・サカザキ:立弱Ⓟ、立強Ⓟ、近立弱Ⓚ、遠立弱Ⓚ、遠立強Ⓚ、しゃがみ全技、J弱Ⓟ、J弱Ⓚ



忍術ってのを見せてあげる
不知火 舞 MAI SHIRANUI

RATIO 2

跳ばせて落とす、といった基本的な闘い方から、跳び込みからのラッシュも可能なマルチキャラだ。

Text: ももやん

必殺技	
花蝶扇	↓↘→+Ⓟ
ムササビの舞	空中で↓↙←+Ⓟor ↓タメ↑+Ⓟ
龍炎舞	↓↙←+Ⓟ
必殺忍蜂	←↙↓↘→+Ⓚ
スーパーコンボ(超必殺技)	
不知火流奥義 紅朱雀	空中で↓↙←↓↙←+Ⓟ
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+Ⓚ
特殊入力技	
➡+強Ⓟ／画面端にジャンプ後、レバー反対方向(三角跳び)	

技解説

●**花蝶扇**／おなじみの飛び道具。弱はゆっくり飛んでいくので、相手はジャンプのタイミングが取りづらい。弱が基本。

●**ムササビの舞**／↓タメで出すほうはあまり使わないが、空中コマンドのほうは相手の対空技をスカすために使っていける。昇龍拳系に有効だぞ。

●**龍炎舞**／強のほうが根元の攻撃発生が早いため、連続技には強龍炎舞を使っていく。中距離のけん制としては、弱龍炎舞を使っていこう。

●**必殺忍蜂**／ガードされたときのスキが大きいため、あまり出番はなさそうだ。

●**不知火流奥義 紅朱雀**／空中からの突進技。ヒット数はLv1で3、以下1レベルごとに1ヒットずつ増える。発生はLv2、3のほうが早く、ジャンプ強攻撃キャンセルでつながるのはLv2以上だけである。Lv3は無敵があるので、対空技潰しとして狙うことも可能だ。

●**超必殺忍蜂**／Lv1で7ヒット、Lv2で8ヒット、Lv3で11ヒットする。Lv2、3には無敵時間があり、起き上がりなどに使うのが有効だ。弱攻撃からつなげることができ、ガードされても反撃を受けないので安心して使える。



ガードされても反撃を受けない、安心超必殺技である。

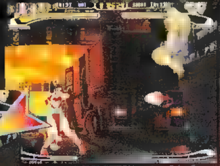
基本戦術

飛び道具に対空技、素早いジャンプを持ち合わせているので、様々な闘い方ができる。

安全に闘うなら、遠距離での花蝶扇で押していく。遠距離から跳び込んでくる相手には、➡+強Ⓟが強力な対空技として機能するぞ。回り込みで近づく相手は、しゃがみ強Ⓚで追い払おう。

大ジャンプのスピードが速いため、遠距離から跳び込む戦法もアリ。その場合は強Ⓚを使い、紅朱雀コマンドを入力しておき、ジャンプ強Ⓚからの連続技も狙っていく。

近い距離での跳び込みには強Ⓚを使っていこう。攻撃判定が出続けるので、なかなか強い。空ジャンプしゃがみ弱Ⓚも有効だぞ。



このくらいの間合いでは花蝶扇でけん制し……



相手の跳び込みは➡+強Ⓟで落としていこう。

連続技

基本は、しゃがみ弱Ⓚからの超必殺忍蜂。ガードされても安心なので積極的に狙っていこう。ゲージがないときは強龍炎舞に変更しよう。

I しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち弱Ⓚ→超必殺忍蜂



II しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ





気高き鳳凰が唸る!!
キム・カッファン KIM KAPHWAN

RATIO 2

ゲームシステム上、ラッシュを仕掛けるのは難しい。足技のリーチを活かして立ち回ろう。

Text: 若人

必殺技	
半月斬	↓↙←+Ⓚ
飛翔脚	空中で↓↘→+Ⓚ
飛燕斬	↓タメ↑+Ⓚ(強Ⓚヒット中に↓+強Ⓚで追加)
覇気脚	↓↓+Ⓚ
スーパーコンボ(超必殺技)	
鳳凰脚	↓↙←↙→+Ⓚ
鳳凰天舞脚	空中で↓↘→↘↓↙←+Ⓚ
特殊入力技	
➡+強Ⓚ／強Ⓚ or ➡+強Ⓚ押しっぱなし(構え)	
構え中に弱Ⓟ／構え中に強Ⓟ／構え中に弱Ⓚ	

技解説

●**半月斬**／全体的に攻撃発生が遅いため連続技には組み込めない。連係に用いよう。

●**飛翔脚**／中距離からは接近手段に、近距離時は低空で出して連係に組み込むといい。

●**飛燕斬**／無敵は攻撃発生前まで。対空技としての性能はイマイチだ。下段スカし性能を活かし、足払いに対する割り込み技として使うのが妥当。

●**覇気脚**／下段の蹴り技。リーチが短く、連続技にならないので、使い道は特にない。

●**鳳凰脚**／おもに連続技に用いる。レベルが上がるにつれ無敵時間が長くなるため、突進中に飛び道具を抜けることも可能だ。立ち合いでうまく活用していきたい。

●**鳳凰天舞脚**／相手の通常技対空に勝てるのが強み。無敵の長いLv2以上を使えば、その効果も高まる。跳び込みのバリエーションのひとつとして覚えておこう。なお、ガードされると間合いが離れるが、容易に反撃を受けてしまう。

基本戦術

中距離の差し合いで効果を発揮する技は、リーチの長い遠距離立ち強Ⓟ or 強Ⓚ、そして、しゃがみ強Ⓚの3つだ。跳び込みはめくりを狙えるジャンプ強Ⓚと、判定が出っぱなしになる弱Ⓚをメインにし、その中に垂直 or バックジャンプからの飛翔脚を混ぜ、接近する手段としていこう。接近時はしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ→強半月斬といった連係で押す。半月斬後は理論上反撃を受けるが、実戦ではまず反撃されないので積極的に使っていこう。対空は、しゃがみ強Ⓟと引き付けてからの鳳凰脚がオススメ。



強半月斬のあとは手堅くガードか、回り込みで相手の攻撃に対処していこう。

連続技

前述したしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚが、キムの基本となる連続技だ。しゃがみ弱Ⓚからしゃがみ弱Ⓟへのつなぎは連打キャンセル。しゃがみ強Ⓚへのつなぎは目押しで行なう。連係も兼ねているので、非常に使い勝手がいいぞ。ゲージがあるか、体力が減少しているときは、しゃがみ強Ⓚを鳳凰脚にし、ダメージアップを計ろう。なお、一部のキャラには左の写真にある連続技が可能。スキあらば狙っていきたい。



…など一部のキャラに対しては、…中段攻撃になる。



ここから鳳凰天舞脚を出せれば連続ヒット。ガードされても…つつ大ダメージを与えられる。

I しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ



II しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→鳳凰脚



ゲー事典
不知火 舞：近立弱Ⓟ、遠立弱Ⓟ、立強Ⓟ、近立弱Ⓚ、近立強Ⓚ、しゃがみ全技、J弱Ⓟ、J強Ⓟ、J弱Ⓚ、J強Ⓚ、➡+強Ⓟ
キム・カッファン：立弱Ⓟ、近立強Ⓟ(1段目)、近立弱Ⓚ、遠立弱Ⓚ、屈弱Ⓟ、屈強Ⓟ、屈弱Ⓚ、屈強Ⓚ、ジャンプ全技

※連続技はCAPCOMグルーヴを基本としています。SNKグルーヴでは、スーパーコンボ（超必殺技）のLv表記は、Lv1→超必殺技、Lv3→MAX超必殺技と読み替えてください。連続技時総合ダメージを表すゲージの写真は、CAPCOMグルーヴでゲージをLv3まで溜めた状態からリュウに決めたものです。スーパーコンボは可能な限りLv3で決めています。

パワーで圧倒しろ
GEESE HOWARD ギース・ハワード

疾風拳と遠距離立ち強Ⓚで相手を押さえ込むように戦おう。つかず離れずの中間距離をキープだ。

RATIO 3

Text: がっちん



必殺技	
上段当て身投げ	→↘↓↙←+弱Ⓟ
中段当て身投げ	→↘↓↙←+強Ⓟ
下段当て身投げ	→↘↓↙←+弱Ⓚ
烈風拳	↓↘→+弱Ⓟ
ダブル烈風拳	↓↘→+強Ⓟ
疾風拳	空中で↓↘→+Ⓟ
スーパーコンボ（超必殺技）	
レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘+Ⓟ
デッドリーレイブ	→↘↓↙←→+弱Ⓚ・弱Ⓟ・弱Ⓟ・[illegible]・弱Ⓚ・強Ⓟ・強[illegible]・強Ⓚ・強Ⓚ・↓↙←+強Ⓟ（LV3&MAX専用）
特殊入力技	
→+強Ⓟ	

技解説

●**上段当て身投げ**／必殺技とジャンプ攻撃に対しては、この当て身投げを使用する。

●**中段当て身投げ**／おもに相手の地上での技に対しては、この当て身投げを使用する。

●**下段当て身投げ**／足払い系の下段攻撃には、これを使用。なお、当て身投げはコマンド成立直後から有効。

●**（ダブル）烈風拳**／スキが大きいので遠距離のけん制に。

●**疾風拳**／前斜め下への飛び道具。ジャンプ方向は問わず、超低空でも出すことが可能。地上で↓↙←→+Ⓟと入力すると、まるで地上技に見えるほど低空で疾風拳が放たれる。相手との距離が近くても有効。

●**レイジングストーム**／コマンドは複雑だが、連続技と対空に使用できる。ヒット数はレベルごとに3→4→5と増加。ただし、対空技として信頼できるのはLv2から。それでも相打ちになることがあるので、完璧を期すならLv3を使おう。Lv1は連続技専用と考えてもいい。

●**デッドリーレイブ**／Lv3&MAX専用の超必殺技。追加入力を行なうことで10ヒットの大技となる。無敵時間があり、ある程度の距離なら突進して相手に近づくため、飛び道具を抜けることも可能。追加入力は相手に触れてから。

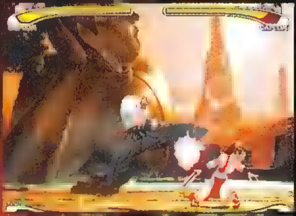


疾風拳で空中戦の幅が広がる。前ジャンプから相手の対空を誘って使ってもいい。

基本戦術

ギースの生命線となるのは遠距離立ち強Ⓚ。移動する回し蹴りで、少し離れた間合いでガードさせればスキは問題にならない。ガード後は間合いがやや離れるため、相手の弱系統の技は届かないが、こちらのしゃがみ強Ⓚは届くという状況が多い。遠い間合いから跳ばれたときなどは、着地直後の相手に重ねるように出すといい。着地後の行動を未然に防ぐことができるため、一種の対空技といえる。

ほかに対空技としてはしゃがみ強Ⓟを使うが、信頼度は低い。うまく上段当て身投げと併用していきたいところ。あとは昇りジャンプ強Ⓟなどで地味に対応することになる。



地上戦は遠距離立ち強Ⓚ[illegible]ける。[illegible]ギースの[illegible]

連続技

Ⅰ しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ強Ⓚ→レイジングストーム



Ⅱ しゃがみ弱Ⓚ×2→遠距離立ち弱Ⓚ→デッドリーレイブ



Ⅰは基本連続技と言いたいところだが、難度はかなり高め。とりあえずはしゃがみ強Ⓚまでを確実につなげたい。

Ⅱはデッドリーレイブを組み込んだもの。しゃがみ強Ⓚからはヒットしないので、3段目は遠距離立ち弱Ⓚになる。

私刑執行せよ！
RYUJI YAMAZAKI 山崎 竜二

バラエティ豊かな必殺技を持つ山崎。寄ってよし、離れてよしのオールラウンダーだ。

RATIO 3

Text: RED



必殺技	
裁きの匕首	→↓↘+Ⓟ
蛇使い 上段	↓↙←+弱Ⓟ（タメ可）
蛇使い 中段	↓↙←+強Ⓟ（タメ可）
蛇使い 下段	↓↙←+弱Ⓚ（タメ可）
蛇だまし	蛇使いタメ中 強Ⓚ
サドマゾ	←↙↓↘→+Ⓚ
倍返し	↓↘→+Ⓟ
毒手	←↓↙+Ⓟ（タメ可）
ヤキ入れ	→↓↘+Ⓚ
スーパーコンボ（超必殺技）	
ギロチン	→←↙↓↘+Ⓟ
ドリル	1回転+[illegible]後Ⓟ連打（相手の近くで）
特殊入力技	
→+弱Ⓟ	

技解説

●**裁きの匕首**／ドスを持って突進する打撃技。弱は1段、強は2段で2ヒットする。ガードされてもスキは小さい。

●**蛇使い**／ボタンに対応して、上段、中段、下段の3種がある。本作では下段が立ちガード可能、全体的にモーションが遅い、といった調整になっているため、けん制としての使用には不向きだ。

●**蛇だまし**／タメ中の蛇使いをキャンセルできるのだが、本作ではスキが大きく、[illegible]ところ[illegible]ない。

●**サドマゾ**／相手の攻撃を受けて反撃する、俗に言う「当て身技」。[illegible]か、一部のキャラのしゃがみ強Ⓚは取れるものもある。

●**倍返し**／飛び道具を跳ね返す性質を持った打撃技。

●**毒手**／発生がやや遅いため連続技にもならず、中間距離のけん制にも使いにくい。

●**ヤキ入れ**／中段判定の打撃。

●**ギロチン**／通常攻撃キャンセルからでも連続技になるほど発生が早い。レベルが上がるほど無敵時間が長くなり、対空としての信頼性も増す。

●**ドリル**／投げ[illegible]たのを[illegible]とにボタン連打すると、[illegible]変化し、ダメージが上がる。レベルが上がるほど[illegible]



前作のサドマゾは、山崎自身はダメージを受けずに反撃する。一応、対空にも使える。



回り込みからのドリル狙いは、かなり有効な攻め手となる。スキあらば狙っていこう。

基本戦術

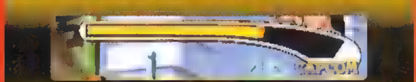
中間距離では立ち強Ⓚ、しゃがみ強Ⓚによるけん制をメインにダメージを与えていく。やや遠い間合いでは、キャンセル蛇使い下段を仕込んだ立ち強Ⓟを振り回すのもいい。

跳び込むときは、判定の強い強Ⓚを低めに当て、立ち強Ⓟ→の連続技を狙っていこう。近距離攻めなどの接近戦は、ヤキ入れや→+弱Ⓟのような中段攻撃も混ぜよう。

対空はしゃがみ強Ⓟが基本だが、ある程度読めている場合はギロチンを狙ってもいい（Lv2以上が望ましい）。

連続技

Ⅰ ジャンプ強Ⓚ→立ち強Ⓟ→強裁きの匕首



Ⅱ しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→ギロチン



Ⅰは跳び込みから狙う基本的な連続技。距離によっては裁きの匕首がつながらないので、遠いと思ったら蛇使い（下段が確実）へつなごう。

Ⅱの連続技は、一部の大型キャラを除いては、Lv2以上を使わないとつながらない点に注意。ギロチンはガードされるとスキが大きいので、確実にヒット確認したい。

ゲー事典
ギース・ハワード：立弱Ⓟ、近立強Ⓟ、立弱Ⓚ、近立強Ⓚ（1段目）、しゃがみ全技（屈強Ⓟ伸びきり）、→+強Ⓟ
山崎 竜二：立弱Ⓟ、立強Ⓟ、近立弱Ⓚ、遠立弱Ⓚ、近立強Ⓚ（1段目）、屈強Ⓟ（根元のみ）、屈弱Ⓚ、屈強Ⓚ



回り込み投げ重視!!

ライデン RAIDEN

RATIO 2

主力技はサンダークラッシュボム。比較的スキの小さい回り込みから積極的に狙え！

Text: 若人

必殺技	
ジャイアントボム	←タメ→＋Ⓟ
毒霧	→↘↓↙←＋Ⓟ
スーパードロップキック	Ⓚタメ[illegible]
サンダークラッシュボム	1回転＋Ⓟ（相手の近くで）
コンビネーション・ボディーブロー	←↓↙＋[illegible]
ヘッドバッド	ボディブロー後↓↙←＋Ⓟ
フロントスープレックス	ボディブロー後↓↙←＋Ⓚ
スーパーコンボ（超必殺技）	
ファイアーブレス	→↘↓↙←→↘↓↙←＋Ⓟ
デストラクションドロップ	2回転＋Ⓚ（相手の近くで）
特殊入力	
[illegible]強Ⓟ／前方 or 後方ジャンプ中↓＋強Ⓟ	

技解説

●ジャイアントボム／出始めにある無敵を利用すれば割り込み技として効果を発揮する。だが、ガード時のスキは甚大。●毒霧／けん制に使えなくもないが、しゃがんだ相手に当たらないという欠点がある。●スーパードロップキック／タメ時間に応じて攻撃力が上昇。奇襲技として役立つほか、反撃、連続技用とその汎用性は高い。弱Ⓚで溜めてしまうと回り込みができないので、強Ⓚで溜めるのが基本だ。●サンダークラッシュボム／高威力のコマンド投げ。●コンビネーション・ボディブロー／突進攻撃から連続ヒットするヘッドバッド、またはフロントスープレックスを追加で出せる。連続技用に。●ファイアーブレス／おもに連続技と対空用。後者は無敵の長いLv3以上がオススメ。●デストラクションドロップ／サンダークラッシュボムの強化版。ゲージがあるとき、体力点滅時は積極的に狙おう。

基本戦術

けん制技には遠距離立ち強Ⓟが有効。相手のけん制技の戻りには、しゃがみ強Ⓚを合わせる。また、回り込みからサンダークラッシュボムを狙うのも非常に有効だ。

近距離戦ではしゃがみ弱Ⓟなどから投げを狙う。暴れたりジャンプする相手は、しゃがみ強Ⓟ→コンビネーション・ボディブローで動きを封じる。

なお対空に適した技はない。ガードor回り込みで手堅く対処するのが無難だ。



相手の飛び道具やリーチの長い技によるけん制に、回り込みの無敵で潜り込んで接近し、

サンダークラッシュボム、またはデストラクションドロップを積極的に狙っていこう。

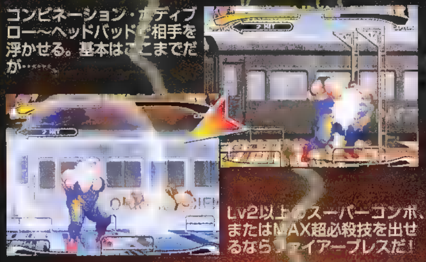
連続技

Ⅰ　ジャンプ中↓＋強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ×2→強コンビネーション・ボディブロー～ヘッドバッド→ファイアーブレス（Lv2以上）



Ⅱ　ジャンプ中↓＋強Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→スーパードロップキック





コンビネーション・ボディブロー～ヘッドバッドで相手を浮かせる。基本はここまでだが……。

Lv2以上のスーパーコンボ、またはMAX超必殺技を出せるならファイアーブレスだ！

Ⅰの連続技は、めくりを狙えるジャンプ中↓＋強Ⓟ始動の連続技。コンビネーション・ボディブロー～ヘッドバッドで浮かせた相手にLv2以上のファイアーブレスを決める内容だ。しゃがみ弱Ⓟ×2～の部分は、しゃがみ強Ⓟ→強コンビネーション・ボディブローでもOK。前述の暴れ対策連係からも狙いたい。

Ⅱはお手軽連続技。スーパードロップキックのタメ時間が短いと、密着からしかつながらないので注意しよう。



破壊力でねじ伏せろ

ルガール・バーンシュタイン RUGAL BERNSTEIN

RATIO 3

ジェノサイドカッターの弱体化は痛いが、そこは持ち前のパワーでカバーするのだ！

Text: モリスケ

必殺技	
烈風拳	↓↘→＋Ⓟ
カイザーウェイブ	→←↙↓↘→＋Ⓟ（タメ可）
ゴッドプレス	→↘↓↙←＋Ⓟ
ダークバリヤー	←↙↓↘→＋Ⓚ
ジェノサイドカッター	→↓↘＋Ⓚ
スーパーコンボ（超必殺技）	
ギガンテックプレッシャー	↓↙←↙↓↘→＋Ⓟ
ジェノサイド・ヘヴン	↓↘→↓↘→＋Ⓚ
特殊入力技	
なし	

技解説

●烈風拳／弱と強では弾速のみ変化。中距離でのけん制に。●カイザーウェイブ／弱強の違いは弾速のみ。ボタンを押し続けると3段階まで溜めることができ、それに応じてヒット数が増加。溜めていない場合は一般的な飛び道具と変わらないので、相手の飛び道具を貫通することはない。また、弾の判定は大きく、ジャンプではまず回避されない。●ゴッドプレス／弱と強で移動距離のみ変化。相手と密着状態ならすぐに攻撃が当たるので、弱攻撃から連続ヒットを狙える。ガードされた場合もスキが生じるので注意。●ダークバリヤー／弱と強で効果の変化はなく、飛び道具を跳ね返す性質を持つ。バリヤーを相手に当てた場合はすぐに追撃し、若干有利となる。●ジェノサイドカッター／弱と強では威力と高さが変化。発生が早く、弱攻撃キャンセルで2ヒットを狙えるが、出際の無敵時間は皆無。●ギガンテックプレッシャー／レベルが上昇することに威力が上がり、発生も早く、無敵時間は長くなる。Lv1でも攻撃判定発生まで無敵時間が続くため、弱攻撃キャンセルで連続技に組み込める。●ジェノサイド・ヘヴン／蹴り連発後にジェノサイドカッター。レベルが上昇すると威力、発生の早さ、無敵時間の各性能が上がる。Lv1から無敵時間が長く、発生が早いので弱攻撃キャンセルで連続ヒットするが、ギガンテックプレッシャーよりも威力は劣る。



タメに応じて[illegible]2段階以上溜めれば多段ヒットの飛び道具になるので

普通の飛び道具なら貫通するようになる。飛び道具を持つ相手にはタメが必須だ。

基本戦術

遠距離では強カイザーウェイブのタメを使い分け、近づかれないようにけん制しよう。中間距離では遠距離立ち強Ⓟ以外に使える技がなく苦戦を強いられるが、発生の早いLv1ギガンテックプレッシャーでの反撃を常に頭に入れつつ闘い、スキあらば確実に決めたい。相手の跳び込みは遠近を問わず立ち強Ⓚで大抵迎撃できる。



遠距離立ち強Ⓟのリーチを把握し、相手がけん制技を空振りしたスキに叩き込め。

連続技

Ⅰ　しゃがみ弱Ⓚ×2→強ジェノサイドカッター



Ⅱ　しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→Lv1ギガンテックプレッシャー



Ⅰは弱攻撃から狙える基本連続技。ゲージがあればギガンテックプレッシャーへ。

Ⅱは要密着コンボ。近距離立ち弱Ⓟがしゃがみ状態の相手に当たらないのが難点。

ゲー事典
ライデン：立弱Ⓟ、近立強Ⓟ、近立弱Ⓚ、遠立弱Ⓚ、屈弱Ⓟ、屈強Ⓟ、屈弱Ⓚ
ルガール・バーンシュタイン：立弱Ⓟ、近立強Ⓟ、立弱Ⓚ、近立強Ⓚ、しゃがみ全技

※連続技はCAPCOMグルーヴを基本としています。SNKグルーヴでは、スーパーコンボ(超必殺技)のLv表記を、Lv1→超必殺技、Lv3→MAX超必殺技と読み替えてください。連続技の総合ダメージを表すゲージの写真は、CAPCOMグルーヴでゲージをLv3まで溜めた状態からリュウに決めたものです。スーパーコンボは可能な限りLv3で決めています。

接近戦で勝負
VICE バイス

一度近づいたらめくり弱Ⓚで翻弄して、積極的にコマンド投げを狙っていこう

RATIO 1

Text: がっちゃん

必殺技	
ネイルボム	←↙↓↘→+Ⓟ(相手の近くで)
ゴアフェスト	→↘↓↙←→+Ⓟ(相手の近くで)
ディーサイド	←↙↓↘→+Ⓚ
アウトレイジ	↓↙←+Ⓚ
レイヴナス	↓↙←+Ⓚ(空中で)
トランキュリティー	→↓↘+Ⓚ
スーパーコンボ(超必殺技)	
ウイザリングサーフェス	↓↘→↓↘→+Ⓟ
ネガティブゲイン	[illegible]+Ⓚ(相手の近くで)
特殊入力技	
なし	

技解説

●**ネイルボム**／コマンド投げその1。簡単なコマンドなので積極的に狙える必殺技。
●**ゴアフェスト**／コマンド投げその2。ネイルボムと威力はほぼ同じ。画面端に追い込む効果があり、投げるまでの時間も短い。
●**ディーサイド**／通常は中間距離以上の間合いで使おう。根元には攻撃判定がない。
●**アウトレイジ**／密着間合いでの通常技から連続技になる。
●**レイヴナス**／アウトレイジの空中版。着地後すぐに動けないのが痛い。奇襲用の技。
●**トランキュリティー**／読み専用の対空技。スキはほとんどないので、着地にネガティブゲインを狙うと有効。
●**ウイザリングサーフェス**／離れた間合いから相手をつかみにいく超必殺技。ただ、空中の相手はつかめないし、途中で潰されてしまうこともある。わずかにホーミング性能があり、レベルが上がるごとに届く距離が長く、ヒット数も3→4→5と変化。
●**ネガティブゲイン**／暗転後に相手がジャンプしても投げが成立するのが強み。つかむまでも最速クラスなので起き上がりリバーサルに使用可能(Lv1からOK)。レベルによりヒット数が3→4→5と変化し、ダメージも増加する。


コマンド投げは積極的に。相手が暴れるようなら、弱技で冷静に対処していこう。

基本戦術

ジャンプ弱Ⓚのめくり性能が高く、相手の裏へ落ちるように使っていくとかなり有効。着地後すぐにコマンド投げへ連係するのもいいし、弱攻撃から再びめくりを狙ってもいい。なお、めくり弱Ⓚ→弱攻撃→コマンド投げだと、間合い外になることが多いので注意。ジャンプで逃げる相手にはトランキュリティーを使うか、しゃがみ強Ⓟor立ち強Ⓚで対処していこう。

対空に関しては優秀で、近い間合いならしゃがみ強Ⓟがほぼ完全対空。やや遠い間合いならば遠距離立ち強Ⓚがよく、ジャンプ防止にも適任だ。また、回り込みの性能も優れているので多用してOK。


ジャンプ弱Ⓚはめくり性能が高い。連続技を決められるし、投げの選択肢も生まれる。

連続技

バイスの狙うべき連続技は、めくりジャンプ弱Ⓚからのディーサイド。ジャンプ中は出しっぱなしの弱Ⓚだが、連続技を狙うときは引きつけて出したほうがいい。なお、ジャンプ攻撃を省けば正面からでも可能だが、実戦的ではない。

I ジャンプ弱Ⓚ(めくり)→近距離立ち弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ→ディーサイド



通常技が光る
BENIMARU NIKAIDO 二階堂 紅丸

空中からの選択肢と固め攻めで、試合の主導権を握っていこう……対空が[illegible]から。

RATIO 1

Text: 真瑠世

必殺技	
雷靭拳	↓↘→+弱Ⓟ or 強Ⓟ 強Ⓟ連打
居合い蹴り	↓↘→+Ⓚ
真空片手駒	→↘↓↙←+Ⓚ(4ボタン同時押しでキャンセル)
スーパーコンボ(超必殺技)	
雷光拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
電影スパーク	↓↙←↓↙←+Ⓟ
特殊入力技	
←or→+強Ⓚ／ジャンプ中↓+強Ⓚ	

技解説

●**雷靭拳**／下方向に対する判定が薄い。強はボタンを連打することでヒット数が[illegible]段階に上昇するが、その分攻撃発生が遅くなる。ガードされても反撃はほぼ受けないのでケズリに向く。
●**居合い蹴り**／[illegible]距離で使う技。ガードされても五分。
●**真空片手駒**／[illegible]は多いが、ガードされると危険な技。[illegible]ため反[illegible]。4ボタン同時押しで[illegible]。
●**雷光拳**／[illegible]。レベルによって[illegible]は強制[illegible]時間のみ。Lv2でダウンの無敵時間、Lv3でかなりの無敵時間と暗転後[illegible]ガードして[illegible]。
●**電影スパーク**／電撃を帯びて[illegible]する技。ガードされると危険だが、雷光拳よりも攻撃発生[illegible]。Lv2以上は暗転後のガードが間に合わない。無敵時間は雷光拳と一緒に[illegible]。


強雷靭拳は[illegible]

基本戦術

紅丸は高い軌道のジャンプ[illegible]器。ジャンプ中↓+強Ⓚ(以下Fドリル)[illegible]の[illegible]のタイミングをずらしたりできるのが[illegible]。特に[illegible]。[illegible]、Fドリ[illegible]選択肢が強さを握っている。地上ではレバー入れ[illegible]で当てていく[illegible]。接近戦ではしゃがみ弱Ⓚからの連続技と投げというシンプルな2択が重要。またしゃがみ強Ⓚヒット[illegible]、その[illegible]弱[illegible]で跳び込むと、か[illegible]ガードしにくい[illegible]できる。[illegible]の[illegible]効果も高い。最後に[illegible]。これに回り込[illegible]に[illegible]はないので、[illegible]ジャンプ攻撃で対応だ。

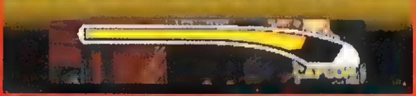
連続技

しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ強Ⓚ[illegible]の目押し連続技。また、Fドリルの着地硬直は[illegible]能。これを利用したのがIIの連続技。雷光拳はLv2以上なら[illegible]み込んでいけるぞ。

I めくりジャンプ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ強Ⓚ→雷光拳



II Fドリル→居合い蹴り(or超必殺技各種)



しゃがみ[illegible]を中[illegible]離でヒットさせた場合は[illegible]き攻めのチャンスになる。



ジャンプ[illegible]



ちょうアッパーで完璧よん
ユリ・サカザキ YURI SAKAZAKI

RATIO 1 対空の充実したユリは跳び込みやけん制も得意。かなりお買い得だぁね。

Text: 真瑠世

必殺技	
虎煌拳	↓↘→+Ⓟ
空牙（ユリちょうアッパー）	→↓↘+Ⓟ
裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）	強空牙後→↓↘+強Ⓟ
雷煌拳	↓↘→+Ⓚ
百烈びんた	→↘↓↙←+Ⓚ
スーパーコンボ（超必殺技）	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+Ⓟ
飛燕烈孔	↓↘→↓↘+Ⓟ
特殊入力技	
	→+弱Ⓚ

技解説

●**虎煌拳**／飛び道具だが、射程が短くけん制には向かない。弱は、弱攻撃から連続技に。
●**空牙**／発生が早く出始めに無敵のある技。スキも小さい。
●**裏空牙**／空牙のスキが大きい版。追加入力でダメージアップを計れるので連続技用だ。
●**雷煌拳**／足元無敵の技。ただし、しゃがんでいる相手に当たらなかったりするため、いまいち使いづらい。ガードさせればスキはあまりない。
●**百烈びんた**／打撃判定のつかみ技。ガード時は跳ね返る。
●**覇王翔吼拳**／レベルが高くなると弾速が速くなる。無敵時間はLv2からで、Lv3は長い無敵と、暗転後にガード入力しても近い間合いだとガードできない性質を持つ。
●**飛燕烈孔**／Lv1は出始めに一瞬の無敵時間はあるが、攻撃判定発生前に切れる。Lv2から暗転後にガード入力しても近い間合いだとガードできない性質を持つ。もちろん無敵時間もあるので連続技や割り込みに重宝するだろう。


裏空牙の入力タイミングは強空牙の着地寸前だぞ。ほかのゲームとは違うので注意。

基本戦術

ユリは立ち強Ⓚでけん制しつつ、相手の跳び込みを待ったり回り込みからの攻撃を仕掛けていくキャラ。しゃがみ強Ⓚを転ばすことも重要になってくるが、リーチは長くないので空振りしやすい点に注意。間合い内に相手を捉えるためには、立ち強Ⓚのけん制を意識させないとキツイぞ。

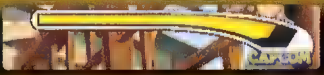
跳び込む場合は、ジャンプ強Ⓚが下方向に強くてオススメ。また、弱Ⓚでめくりを狙うのもいずれ重要になる。接近戦は、しゃがみ弱Ⓚからの連続技やしゃがみ強Ⓚ、裏空牙を軸に、しゃがみ強Ⓚと投げで構成するといい。

攻めとは逆に守りはかなり固い。こと対空に関しては引き付けての空牙（裏空牙）が信頼性抜群。また、とっさの場合のしゃがみ強Ⓟも、対空性能がなかなか高くてお手軽だ。だから、相手が跳ぶまで地上でジリジリと間合いを詰めることが重要になってくるのだ。

連続技

連続技Iが基本連続技。ゲージがあるなら、しゃがみ弱Ⓚ×2→遠距離立ち弱Ⓚ→覇王翔吼拳が簡単だ。遠距離立ち弱Ⓚをレバー→で出そう。IIは威力重視のものだ。

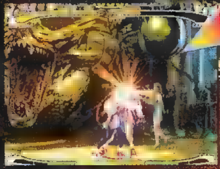
I しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ強Ⓚ（or空牙（裏空牙））



II しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓚ→飛燕烈孔




しゃがみ強Ⓚや投げ、対空迎撃を成功させて相手を転ばせる。そして接近戦だ。


起き攻めはシンプルだが重要。投げを多めにし、本命のしゃがみ弱Ⓚからの連続技を活かそう。



美しき脚技で魅了せよ
キング KING

RATIO 1 足払いとスライディングの性能のよさが光るキング。対空面も問題ナシで扱いやすい。

Text: モリスケ

必殺技	
ベノムストライク	↓↘→+Ⓚ
ダブルストライク	↓↘→↓↘→+Ⓚ
トラップショット	←↓↙+Ⓚ
サプライズローズ	→↓↘+Ⓚ
トルネードキック	→↘↓↙←+Ⓚ
スーパーコンボ（超必殺技）	
イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+Ⓚ
サイレントフラッシュ	↓↙←↙↓↘→+Ⓚ
特殊入力技	
	↘+強Ⓚ

技解説

●**ベノムストライク**／弱強で弾速のみ変化し、弱攻撃キャンセルで連続ヒットを狙える。中間距離でのけん制に使おう。
●**ダブルストライク**／弱強で弾速が変化するのはベノムストライクと同じだが、こちらは発生が早いので弱攻撃キャンセルで連続ヒットが狙える。
●**トラップショット**／弱は発生が早く、弱攻撃キャンセルで連続ヒットを狙えるのに対し、強は前方に伸びるのでリーチは長いが発生は遅い。連続技に組み込んで使うべき技。
●**サプライズローズ**／弱と強で移動距離と威力が変化。出始めのヒザ部分には吹き飛んだ相手へ追撃できる性質があるので、おもに空中連続技に使用する。けん制には不向き。
●**トルネードキック**／弱強で移動距離と威力が変化。発生が早く弱攻撃から連続ヒットを狙えるが、相手がしゃがみ状態だとつながらないのが難点。ガードされた場合、若干不利になるので多用は禁物だ。
●**イリュージョンダンス**／レベル上昇と共に威力が上がり移動距離は伸びる。Lv3は画面の端から端まで届く。無敵時間はLv3でも短く、硬直は長いので使い方の難しい技。
●**サイレントフラッシュ**／レベル上昇とともに威力が上がり無敵時間は長くなるが、Lv1でも攻撃発生まで無敵時間が続くうえに発生が早いので、割り込みや対空に使える。


イリュージョンダンスは使いにくい技だが、[illegible]飛び道具は[illegible]前進中に回避可能。

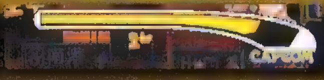
基本戦術

↘+強Ⓚの性能がいいので、これを軸に牽制しつつ跳び込みやダブルストライクを仕掛けよう。一度ダウンさせたら、相手の起き上がりにしゃがみ強Ⓚや↘+強Ⓚの後ろ部分を重ねること。若干だが有利になるので、続けて攻めることが可能だ。相手の跳び込みに対しては、間合いに応じてしゃがみ強Ⓟと遠距離立ち強Ⓚを使い分けるといい。

連続技

Iは跳び込み中の相手を拾うもの。しゃがみ強Ⓚのヒット確認後、ノーキャンセルで拾える。このほか、画面端で[illegible]Ⓟ[illegible]から強サプライズローズ、↘+強ⓀからLv1サイレントフラッシュが有効。IIは画面端限定で、トラップショット後に拾うもの。

I しゃがみ強Ⓚ→強サプライズローズ



II ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→弱トラップショット→強サプライズローズ




しゃがみ強Ⓚはガードされても若干有利。中距離でヒットしたら反応して……、


強サプライズローズを出せば追撃できる。確実に反応してダメージを与えたい。

ゲー事典
ユリ・サカザキ：立弱Ⓟ、近立強Ⓟ、近立弱Ⓚ、遠立弱Ⓚ、近立強Ⓚ、遠立強Ⓚ、しゃがみ全技
キング：立弱Ⓟ、近立強Ⓟ、遠立強Ⓟ、近立弱Ⓚ、遠立弱Ⓚ、遠立強Ⓚ、しゃがみ全技

まだまだ遊びたおせ!!



THE KING OF FIGHTERS 2000

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000™

20世紀最後の夏は、20世紀最後のKOFで決まり！ 今月は「クーラ」やマニアックストライカーなどの隠し要素をはじめ、連続技を中心とした対戦攻略、システム解析と盛りだくさんの内容。残り少ない夏休みも、コレでバッチリ！





絶対零度を操る少女、クーラ。彼女が現れるだけで、世界は凍り付く…。

ネスツ関係者だけに、専用デモもいくつか用意されている。確認してみてはどうかな？

今すぐチェックだ！ クーラ＆マニアックストライカー 使用方法

夏休みの宿題が何一つ終わってないヤングメンに衝撃的発表。隠しキャラ＆隠しストライカーの使用方法を教えてしまおう！

Text：ももやん

ということで、隠しキャラクターとして登場するのは、ネスツ上級幹部が送り込んだ「アンチK'」のクーラ。K'とは正反対の「氷」をあやつる、14歳の可憐な女の子だ。

CPU戦では3戦目終了時に、高いアビリティポイントを獲得していると乱入してくる。これを見ておくと、どんな存在かを感じ取れるはずだ。

自分での使用方法は、下の表の通り。カーソルを特定キャラクター（順番通り）に合わせてスタートボタンを押していき、レバーを上→下と入力すれば出現するぞ。多少癖のあるキャラだが、扱いにくいわけではない。一度は触ってみてほしい。

マニアックストライカーは、特定のキャラクターをチームに入れ、ストライカー選択画面（ノーマルかアナザー選択画面）にコマンド入力すれば登場するぞ。

その名の通りマニアックなストライカーがそろっており、思わず笑ってしまうモノもある。使えるかどうかは別として、KOFを楽しむなら選ぶ価値有りだ。くわしい解説は44ページに載っているので、そちらを参照して欲しい。

CPU戦クーラ乱入条件

①3戦目終了後の乱入条件

- デフォルトチームを使用し、3戦目終了時点でのアビリティポイントが240pts.以上
- 3戦目が紅丸チームとの対戦で、それに勝利した時点でのアビリティポイントが220pts.以上
- エディットチームを使用し、アビリティポイントが300pts.以上

※紅丸チームでCPU戦を行なっている場合は『主人公チームとの対戦で勝利した時点で』とする

※エディットチームの中にクーラがいる場合、この条件は適応されない

②4戦目終了後の乱入条件

- 3戦目とのポイント差が15pts.以上であること

※3戦目で条件を満たしている場合、適用されない

マニアックストライカー使用方法

対応キャラクターのアナザーストライカーに会わせた状態で『**レバー上→左3回→右3回→下**』と入力。アナザーストライカーがマニアックストライカーに切り替わる

●対応キャラクター

ラモン→ネオ＆ジオ
リョウ→G−マント
藤堂 香澄→アンノウン
チャン→スマートチャン
チョイ→クールチョイ
草薙 京→草薙柴舟
八神 庵→アナザー庵
クーラ→ルガール

クーラ使用方法

以下のコマンドを入力すると、キャラクター選択画面にクーラが出現（Sはスタートボタンを押す）

●クーラ出現コマンド

①カーソルをウィップに合わせS
②カーソルをヴァネッサに合わせS
③カーソルをセスに合わせS
④カーソルをマキシマに合わせS
⑤カーソルをK'に合わせS
⑥カーソルをルーレット＜？＞に合わせS
⑦レバーを上→下に入力

※記事中のコマンド類は、キャラクターが右を向いているときのもの

ゲー事典 **クーラ出現条件補足：**CPU戦でのクーラの乱入条件は、次のようになっている。3戦目終了時のアビリティポイントが、デフォルトチームの場合240pts.以上、エディットチームの場合300pts.以上で出現。3戦目が紅丸チームの場合、220pts.以上で出現（紅丸チーム使用時は『主人公チームの場合』となる）。4戦目終了時、3戦目より15pts.高いと出現する。



ゼロの陰謀を阻止するために、ネスツ内部から送り込まれた破壊工作員 無邪気な少女だが、その力は計り知れない…。

Text ももやん

クーラ・ダイアモンド

KULA

クーラ コマンド表　KULA

	技名	コマンド
必	ダイアモンドブレス★	↓↘→+AorC
必	クロウバイツ★※	→↓↘+AorC
必	カウンターシェル	↓↙←+AorC
超	ダイアモンドエッジ	↓↘→↓↘→+AorC
MAX	ダイアモンドエッジ	↓↘→↓↘→+AC
MAX	フリーズエクスキューション	↓↙←↓↙←+AC
特	ワンインチ★	→+A
特	スライダーシュート	↘+B
投	アイスコフィン	←or→+C
投	ビハインドスラッシュ	←or→+D

★＝カウンターモード中にスーパーキャンセル可能な技
※＝強クロウバイツ1発目のみスーパーキャンセル可能

必殺技・特殊技解説

圧倒的に強力な必殺技というものは持っていないが、どの必殺技も並み以上に使いやすい、アンチKのクーラ。反撃を受けにくい必殺技ばかりなので、上手く使えば強いキャラに育つかもしれないぞ。

●ダイアモンドブレス

氷の吐息を吹きかけ、相手を凍りづけにしてしまう、ミドルレンジの飛び道具。

弱強で発生スピードが違い、強は連続技に組み込めないほど発生が遅い。しかし、強はヒット後に相手が動けなくなるので、そこに攻撃を入れることが可能。

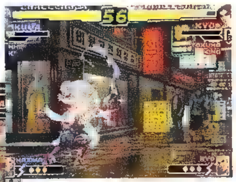
おもな使い方は、中距離での遠距離立ちC→弱ダイアモンドブレス。この連続技・連係が基本となる。

●クロウバイツ

氷のエッジを発生させて跳び上がる、対空系必殺技。名前からも分かるようにKのそれの氷版である。

弱クロウバイツは発生の始めに無敵時間があるので、頼れる対空技として使っていく。コマンド入力さえしっかりすれば、ほとんどの跳び込みを返せるはずだ。

強クロウバイツは無敵時間はないが、ヒット数が増えるので、連続技専用として活躍する。使い分けが重要だ。



無敵時間のある、弱クロウバイツ。頼れる対空技だ。



相手の飛び道具を凄い勢いで跳ね返す、カウンターシェル。ダメージも大きいぞ。

●カウンターシェル

相手の飛び道具をエネルギーに変換し、氷の矢として跳ね返す必殺技。

飛び道具に合わせてカウンターシェルを使うと、凄まじいスピードで跳ね返す。あたえるダメージも大きいので、飛び道具に頼るキャラ(タクマなど)に対して有効だ。

飛び道具を吸収する部分の攻撃判定もなかなか強く、前転への対処方法としても使える。空振りの隙も少ないので、牽制に混ぜてもいい。

●ダイアモンドエッジ

地中から氷の柱を突き出す、氷版パワーゲイザー。

基本的な使い方は、連続技。近距離立ちCから簡単につなげることが可能だ。中ジャンプ対策として、読みでブッ放すのもアリ。ただし、思った以上に上方の判定が弱いので、大ジャンプでかわされる危険性もあることに注意。

MAX版もパワーゲイザーと同じく、3連続で氷の柱を発生させる。

●フリーズエクスキュージョン

上級幹部のダイアナが超高速で突進していき、跳ね上がった相手を凍てつく大気でダメージをあたえる。

この技は2段階に分かれており、最初のダイアナがヒットしなくとも、氷の空間は発生する。氷の空間は画面全体攻撃に広がるので、逃げ場はないのだ。

基本的には連続技狙いなのだが、ダイアナの突進スピードが速いので反撃技としても狙っていける。反撃ポイントを覚えれば、大ダメージのチャンスとなるわけだ。



連続技のお供として大活躍のダイアモンドエッジ。ストライカーともからめやすい。



見た目にもカッコイイ、フリーズエクスキューション。性能も保証付き。

●スライダーシュート

スライディングで足下を狙う、下段特殊技。先端をガードさせれば反撃受けにくいので、その距離を見極めて使っていこう。しゃがみBからのお手軽連続技に組み込めるぞ。

ストライカー解説

ストライカーのキャンディーは画面端から回転しながら登場し、2ヒットする。ガード時はヒット数が増える。

アナザーストライカーのフォクシーは距離によって技が異なる。遠距離では飛び道具を撃ち、近距離では跳びかかる打撃となる。遠距離時は追い打ち可能だ。

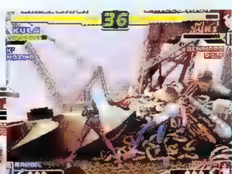
クーラ基本戦法

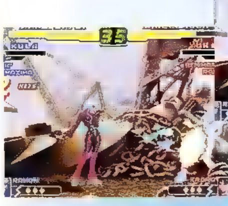
クーラはダッシュ性能が高く、ジャンプも早く鋭い。さらには中距離から連続技を狙うことができるので、ミドルレンジから一気に攻め込む闘い方が基本となる。

中距離の主力は、遠距離立ちC→弱ダイアモンドブレスの連続技。ガードされても心配のない、いい連係だ。↘+Bのスライダーシュートも、反撃されない間合いから出せばいい牽制となる。

中距離での牽制で押さえ込んだら、中ジャンプCでガンガン押していく。下方向に強く素早いので、落とされることは少ないはず。近づいたら近距離立ちCからの連続技を積極的に狙おう。ガードされた場合には無闇にキャンセル必殺技を出すのではなく、相手の動きを待つのも手だ。

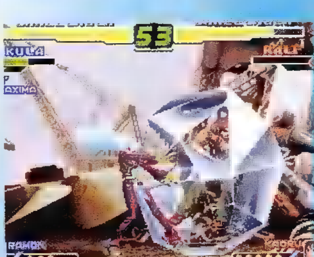
投げはCボタンのアイスコフィンを使っていこう。投げはずしされないのは強力だ。





基本は遠距離立ちC→ダイアモンドブレス。

連続技にもなり、ガードされても強力な連係となる。起き上がりの重ねも有効だぞ。



投げはずし不能のアイスコフィン。ダメージも期待できるぞ。

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	×	○/○	×/×
遠距離立ち	○	×	○	×/×
しゃがみ	○	○	×	×
垂直ジャンプ	—	—	—	—
斜めジャンプ	—	—	—	—
C+D	地上	○	空中	—
→+A	△※注1			
↘+B	×			

※注1：通常技キャンセルで出した場合とカウンターモード中はキャンセル可能

クーラ連続技

①しゃがみB×2→↘+B
②遠距離立ちC→弱ダイアモンドブレス
③近距離立ちC(1段目)→→+A→ダイアモンドエッジ

●連続技解説

①の連続技は牽制のしゃがみBから狙う。離れていると連続技にならない。
②は中距離での牽制をかねた連続技。使用頻度は多い。
③は若干難しいので、近距離立ちC(2段目)から直接狙うのもあり。ゲージがあれば、フリーズエクスキュージョンにつなげよう。

ゲー事典　**クーラストーリー：**ゼロがネスツ乗っ取り計画を画策していることを知った上級幹部フォクシー、ダイアナの二人が、その妨害工作を企てるために送り出した工作員。大気中の成分を瞬時に氷結し、コントロールする能力を持つ。ストライカーとして登場するキャンディーはフォクシー、ダイアナがクーラのために作ったロボット。クーラの大切なものである。

MANIAC STRIKER G-マント
ストライカー動作：G-マントショット

ネオジオのマスコットキャラクターであったG－マントがストライカーで登場。出現後、3本のバラを地面に叩き付けるように投げ付ける。近くでヒットすれば3ヒットとなるが、間合いが離れていると2ヒットになることが多い。ヒット後追い打ちが可能だが、実戦的ではない。

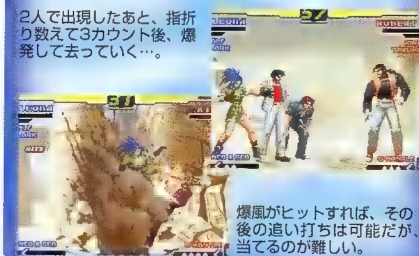


バラを投げつけるG－マント。オペラ座の怪人に見えるのは俺だけか？

一応追い打ちが可能だが、実戦で活用できるか…というと疑問視せざるを得ない。

MANIAC STRIKER ネオ&ジオ
ストライカー動作：カウントダウンスリー

赤シャツがネオ、Gジャンにメガネがジオ。得意のクイズで難事件を解決する迷探偵が、ストライカーとして参戦。動作は、必ず自分の前に現れ、3カウント後爆発するというもの。攻撃判定は爆発時だけなので、かなり使いにくい。一応、攻撃ヒット後に追い打ちが可能。



2人で出現したあと、指折り数えて3カウント後、爆発して去っていく…。

爆風がヒットすれば、その後の追い打ちは可能だが、当てるのが難しい。

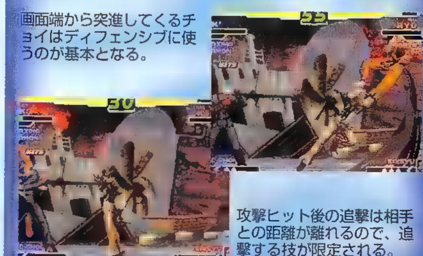
好みのストライカーで…
マニアックストライカー大百科
Maniac Striker

マニアックストライカーのメンバーに、気に入ったキャラはいたかな？　能力で選ぶもよし、キャラクターで選ぶもよし。

Text：SHO

MANIAC STRIKER クールチョイ
ストライカー動作：疾走飛翔斬

スマートチャンと同じく、チョイもかっこよくなって登場。画面端から突進しながら出現しての爪攻撃で、最大3ヒットとなる。画面端に追い込まれたときにはディフェンシブに使うと有効。攻撃ヒット後追い打ちは可能だが、相手を運んでしまうため、追撃しにくいのが現実。



画面端から突進してくるチョイはディフェンシブに使うのが基本となる。

攻撃ヒット後の追撃は相手との距離が離れるので、追撃する技が限定される。

MANIAC STRIKER スマートチャン
ストライカー動作：鉄球大回転

大きな体格のチャンが、スマートに格好よくなって登場。画面の中央付近に出現し、出現時にも攻撃判定が存在する。着地後鉄球を回して攻撃し、ヒットしたらダウンしている相手に追い打ちする。鉄球で追撃は可能だが、鉄球で空中に浮いているときぐらいしかチャンスはない。



スマートになっても鉄球を振り回して登場。必ず画面中央付近に出現するのだ。

最後はダウンしている相手に鉄球で追い打ち。ここまでがチャンの攻撃のすべて。

MANIAC STRIKER アンノウン
ストライカー動作：アン　ウン

ついにKOFに登場を果たした藤堂白竜…かどうかは不明らしい（笑）。跳び蹴りで出現後重ね当てで追い打ち。跳び蹴りが近くでヒットしたときのみ、重ね当てまで2ヒットとなる。ただ、重ね当て後は追い打ちが入らず、その後の連続技が見込めないのが残念。やっぱりイマイチ？



出現時の跳び蹴りに攻撃判定があるので、ディフェンシブに使うといいかも。

重ね当てがダウンしている相手に当たって2ヒットとなるが、追撃はできない。

MANIAC STRIKER ルガール・バーンシュタイン
ストライカー動作：ジェノサイドカッター

中ボス「クーラ」のマニアックストライカーである、ルガール。出現後ジェノサイドカッターで相手を打ち上げ、当然追撃可能。また、完全に相手をサーチするストライカーなので、連続技の途中や緊急回避にも使うことができる、優れたストライカーである。

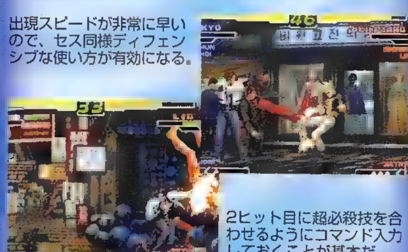


出現後、ジェノサイドカッターで攻撃。空中に浮いた相手には当然追撃可能。

多段攻撃や、連続技の途中で使用することにより、さらに強力な連続技を狙える。

MANIAC STRIKER アナザー庵
ストライカー動作：爪櫛

性能の違うもう一つのストライカー、アナザー庵。自分の前に出現し、爪櫛で攻撃する形になる。ちょうどラルフのストライカーと感じは似ているが、ヒット後に追い打ちが入れられるのは大きい。ディフェンシブに使い、超必殺技へとつないでいくのがベターな使い方。

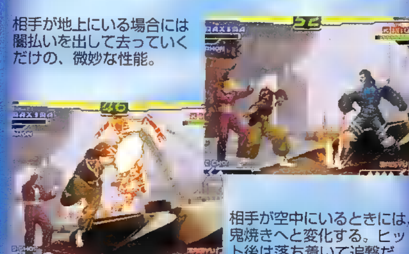


出現スピードが非常に早いので、セス同様ディフェンシブな使い方が有効になる。

2ヒット目に超必殺技を合わせるようにコマンド入力しておくことが基本だ。

MANIAC STRIKER 草薙 柴舟
ストライカー動作：草薙の陣

草薙 京のオヤジである草薙 柴舟が、今回はストライカーとして参戦。出現時に攻撃判定は無く、闇払いを出したあと去っていくだけだが、相手が空中にいる場合は鬼焼きに変化するようになっている。ジャンプの多い相手には鬼焼きで落として追撃……といった使い方ができる。



相手が地上にいる場合には闇払いを出して去っていくだけの、微妙な性能。

相手が空中にいるときには、鬼焼きへと変化する。ヒット後は落ち着いて追撃だ。

ゲー事典 マニアックストライカーの中には、実際に対戦時に選ぶようなストライカーは少なく、趣味で選ぶような、本当にマニアックなストライカーが多い。ただ、ルガールだけは特別で、さまざまな状況で使用することのできるストライカーであることは間違いない。浮かせたあとには超必殺技を入れられるし、うまく連続技のつなぎに使えば、非常に効果的だ。（SHO）

今年も多くの
謎が存在する…!!

et cetera 怪奇現象集

お祭りのあとは怪談というのが夏の風物詩。今年も怪奇現象がいくつか発見されているのでそれを紹介していこう。

Text：MVP

謎がたくさん

毎年恒例で、様々な驚異or怪奇現象が発見されるKOFシリーズ。密かに期待をしている人も多いことだろう。

さて、今年もいくつかの面白い現象が発見された。対戦で使うと強力なものから、知っておきたいテクニックまで、その数は5つある。今後もさらなる研究によってこういった驚異or怪奇現象が見つかるに違いない。とくにストライカー関係から怪しい匂いがプンプンしてくるが……今回は本体にのみ着目してみた。

怪奇現象① ラモンお得情報

ラモンが特定のストライカーを選択した状態で、弱サマーソルトを決める追加でダメージが入るのが確認された。

特定のストライカーとは、ロッキー、マキシマ、霧島翔、マチュア、京、フォクシー、紫舟、キャンディー、クール、チョイ、アナザー庵、香澄、香緋、庵、アンノウン、ルガール、チョイ、ドンファン、スマートチャン、ジョン・フーン、チャン、リョウ、嶺、G-マントの計23体。この順に追加ダメージが大きく、ロッキーならば総ダメージがおよそ1.8倍ほどに！



ロッキーなら凄まじいダメージに！ オススメは汎用性の高いマキシマやショウかな。



リョウをストライカーにしておいても追加ダメージは雀の涙程度だが……。

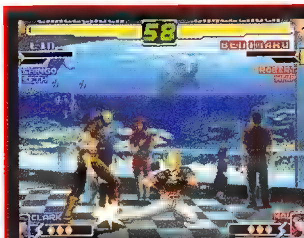
怪奇現象② 麟の小足警報！

麟のしゃがみBにはなんと毒が塗られていた！ というのは真っ赤なウソだが、それくらい嫌らしいのがこのガード不能現象である。その発生条件は？ というと

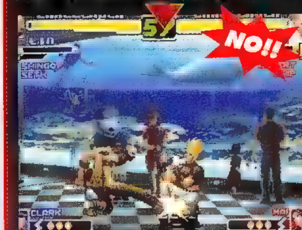
●麟に攻撃が触れた（ヒット、ガードを問わず）場合、麟がそのあとにしゃがみBを出すと、その攻撃がガード不能

というモノ。相手の攻撃が触れたあと、次に出した技がしゃがみB以外ならガード不能現象は発生しないが、もし空ジャンプBとされたり、ダッシュしゃがみBなどとしてくればそのしゃがみB一発分はガード不能になっているのだ。これはかなりエグイ。

たとえば、ジャンプ攻撃から連係を組んだとき、麟がしゃがみBで暴れると、それがガード不能になり、これがカウンター or アーマーモードであった日には……!!



もしも麟に攻撃を当ててしまうと、こりゃ破滅への序曲なのか!? 投げも危険だぞ。



そのあと出した最初の攻撃がしゃがみBだと、これはガードできませ～ん。

怪奇現象③ チョイもヤバイ

これまたガード不能現象で、チョイにも存在した。その条件を見てみると、

●ジャンプCの1段目 or 2段目の攻撃発生の最初の1フレームが、着地する直前の1フレームと一緒になると、ガード不能

となる。要するに着地の瞬間にぎりぎりジャンプCの攻撃が出ると、それがガード不能になるのだ。これは2段目の攻撃にも当てはまり、2段目の攻撃が着地寸前のギリギリで出せればそれはガード不能。

タイミングが1フレームしかないので、狙って出すには結構な練習が必要だが、ある程度はガード不能になることを予測して攻撃をしていけるので、連続技につなぎやすいのが特徴と言えるだろう。



ジャンプ攻撃がかなり低めで着地前の1フレームのときに攻撃が発生すると……。



「ズビャッ！」と確実にヒットする。狙ってできたらかなり強烈になりそう。

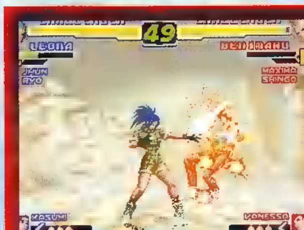
怪奇現象④ イヤリングまでも

ガード不能現象第4弾は、レオナのハートアタックに隠されていた。これは

●ハートアタックが爆発後、もしくは相手の技がガード or ヒットしてハートアタックが消された場合、それ以降のレオナの通常技はガード不能

というもの。

必殺技はガードでき、その時点でガード不能状態が切れる。また、ガード不能状態になったあとの相手の攻撃がレオナに触れた場合もガード不能状態は切れる。つまり、ハートアタックをくらったらしゃがみB×2発などをレオナに当てれば瞬時にガード不能状態ではなくなるが……。たとえば、しゃがみDで転ばされた場合、起きあがりにしゃがみDを重ねると、緊急回避以外では回避不能となるので、ある程度は危険視して対処していこう。



ハートアタックが爆発し、あとにレオナが通常技のみで攻める……。



ガード不能になっている！ レオナに技を当てて速攻で解除したいところ。

怪奇現象⑤ 前転に当たる？

相手の緊急回避に対して、そのスキにしゃがみBを叩き込みたい人も多いだろう。しゃがみBからの連続技がその狙いだ。しかし、ここで注意してほしいことがある。というのも、約半数のキャラが、緊急回避のスキにしゃがみBを当てることができないのだ。

そのキャラとは、庵、麟、キング、リョウ、レオナ、ジョン、京、舞、チョイ、ユリ、香澄、雛子、包、鎮、拳崇、アンディ、ジョー、マリー、クラークの計19キャラ。このキャラを使う場合は別の技で反撃すること。



当たるキャラは当たる。非常に謎だ。自分のキャラをチェックしておこう。



約半数のキャラは、なぜか緊急回避のスキにしゃがみBが当たらない。

ゲー事典 **ガード不能現象：** 今回は本体オンリーでのガード不能現象を集めてみたが、ストライカーのガード不能現象は今回も健在。アクティブストライカーを利用した連係も多いので、戦術レベルで活用できるのだ。これはガード不能が汚い！ というよりも、もはや立派な戦術として成立するくらい対戦では重要かつ高度な読み合いを発生させている。次号以降で紹介していく予定だ。

基本連続技からステップアップ!!

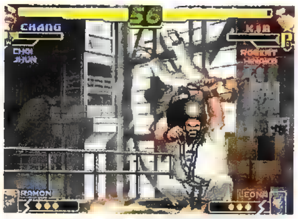
ストライカー連続技完全網羅

ストライカーを基本連続技に組み込むことで、大幅なダメージアップを計れる。チャンスをモノにして圧倒的優位に立とう！

担当：真瑠世&若人

ストライカーを有効に

連続技に簡単に組み込めるようになったストライカーだが、回数制限があるのが気になるところ。しかし、基本連続技の途中にストライカーを呼び出せば、ストライカーを無駄にしなくて済むわけだ。
　というわけで、ここでは基本連続技からのダメージアップを主軸に据えたストライカー連続技を紹介していこう。
　さすがに全キャラのストライカー連続技ともなると、キャラによっては画面端の条件付きなども出てきてしまうが、極力画面中央を前提に、なおかつストライカーの種類はある程度限定して、チーム戦でも対応しやすいようにまとめた。つまり、キャラ単体でのストライカー連続技ならば、さらに上もあるということだ。
　なお、基本コンセプトとして、パワーゲージを使わずとも大ダメージならそれを、パワーゲージを使うなら超必殺技+αのダメージを目指している。+αのダメージは、基本的には地上通常技が基本で、その中でもダメージの高いC+Dを中心にすると威力が高いので覚えておこう。


ヒット確認ができるような状況からストライカーを使えば無駄使いが減っていい具合。


超必殺技だけで追撃してもダメージは申し分ないが……

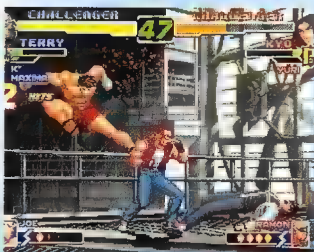

できることなら地上C+Dなども混ぜて高威力にしたい。

STRIKER ジョー・ヒガシ JOE



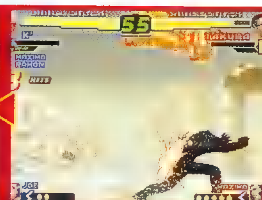
●対応キャラ：9
●オススメ度：A

攻撃的ストライカーとして現在もっとも有力なのがこのジョー。自分の前方に出現するタイプでなおかつ攻撃発生が早いので、連続技に簡単に組み込めるのがポイント。また、ダウンしている相手にヒットする数少ないストライカーでもあり、この場合は地上ヒットの連続技を作り出すことができるのが特徴だ。
　なお、最後のアッパーが当たると追撃判定はなくなるが、ヒットバックの無い技を当てて相手を止めておけば、ジョーが突き抜けることがある。この場合、最後のアッパーが空振りすれば追撃が続行可能。


優秀すぎるジョー。欲を言うなら、爆裂拳の密度が濃いのが若干残念なところ。

SAMPLE① K'の場合

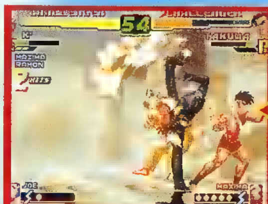
ヒートドライブ後のジャンプ発動と挟み込みが最大のポイントだ。


始動となるのは近距離立ちC2段目からの弱ヒートドライブ。



ヒートドライブ後に前方ジャンプと同時にストライカーを発動だ。


そのまま挟み込む形にし、攻撃をくわえて、ジョーのロックを外す。


アイントリガー～セカンドシェルで浮かして、さらに追撃を狙え！

STRIKER連続技一覧

キャラ名	STRIKER	連続技内容	発動ポイント	DAMAGE
ヴァネッサ	ジョー	(画面端)しゃがみB→➡+A(2段目)→チャンピオンパンチャー→前方ジャンプ→{発動}→近距離立ちC(2段目)→➡+A(2段目)→弱ダッシュパンチャー→ジャンプC+D	チャンピオンパンチャー後のジャンプと同時にストライカー発動。ゲージとストライクボムがあればループ可能。	80%
ラモン	ジョー	(画面端)しゃがみC→⬉+B→{発動}→(ダッシュ)しゃがみC→⬉+B→タイガースピン	⬉+Bが当たると同時にストライカー発動。ダッシュで間合いを詰めて、さらに追撃を叩き込んでいこう。	90%
K'	ジョー	近距離立ちC(2段目)→弱ヒートドライブ→前方ジャンプ→{発動}→近距離立ちD→アイントリガー→セカンドシェル→強ミニッツスパイク	ヒートドライブ後ジャンプと同時にストライカー発動。ジョーと挟み撃ちにした形で追撃していこう。	80%
クラーク	ジョー	スーパーアルゼンチンバックブリーカー→フラッシングエルボー→{発動}→C+D→ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	フラッシングエルボーが当たって、相手キャラが2回目のバウンドに差し掛かった直前にストライカー発動だ。	80%
ラルフ	ジョー	スーパーアルゼンチンバックブリーカー→{発動}→馬乗りバルカンパンチ→ジャンプ→{発動}→バルカンパンチ	ストライクボム2個とゲージ1つを使ったKO連続技。発動ポイントなどのくわしいことはP61を参照してほしい。	100%

ゲー事典 **ストライカーの評価について**：各ストライカーのタイトル部分に記してあるオススメ度は、A、B、Cの3段階評価。使いやすさはもちろん、対応キャラ数の多さも考慮している。なお、ストライカー連続技一覧内にあるダメージ数値は、各連続技を京相手に決め、目分量で計ったものを掲載してある。決めやすさと威力の兼ね合いは、ここを見て判断しよう。

SAMPLE② ヴァネッサの場合

画面端限定の連続技。K'同様、ジャンプ発動がポイントになるぞ。



Kと同じく超必殺技を用いた連続技が始動となる。



発動!!

これも前方ジャンプと同時にストライカーを発動し……。



着地後に攻撃。画面端のため、このあとジョーのロックが外れる。



あとは御自由に。ゲージがあれば、再度チャンピオンパンチャーだ。

SAMPLE③ レオナの場合

ヒートドライブ後のジャンプ発動と挟み込みが最大のポイントだ。



発動!!

近距離立ちDの2段目でヒット確認し、ストライカーを発動。



近距離離立ちDの硬直が解けたら、即座にダッシュで間合いを詰める。



その後、ハートアタックで相手キャラの動きを止め、ジョーを外す。



ハートアタックでのけぞっているところに再度、連続技を狙おう。

STRIKER セス SETH



●対応キャラ：1
●オススメ度：C

防御的ストライカーの第一人者であるセス。攻撃発生が早く、追撃も高威力。しかし、画面端から中央付近にまでしか最初の跳び蹴りが当たらないため、攻撃的連続技には不向きと言えるだろう。

そんな中、唯一セスを使いこなすキャラがユリ。なんと、強空牙の追加入力のときに一瞬相手とのキャラの位置が入れ替わるため、前方の画面端から跳び蹴りで突っ込んできてくれるのだ。

他のキャラでも必殺技中に体の位置が入れ替わるものがあれば、セスを組み込めるかもしれないぞ。探してみよう。



相手の背後からセスを出せるようなものがあれば、連続技へ組み込める可能性が！

SAMPLE① ユリの場合

ストライカーセスを使いこなす元気娘。相手との位置に注目しよう。



まずは強空牙で浮かそう。追加入力で相手と位置が入れ替わり……。



発動!!

少し待ってからセス発動！　前方から跳び蹴りで突っ込んでくる。



すぐさまC＋D→強虎煌拳とやると、アッパーと同時に強虎煌拳が。



最後は一歩前進して真下からえぐるように強空牙を当てていこう。

STRIKER連続技一覧

キャラ名	STRIKER	連続技内容	発動ポイント	DAMAGE
レオナ	ジョー	近距離離立ちD→｛発動｝→（ダッシュ）イヤリング爆弾2：ハートアタック→近距離離立ちD（2段目）→➡＋B→強V・スラッシャー	近距離離立ちDの2段目と同時にストライカー発動。すかさずダッシュで近づき、ハートアタックを当てよう。	70%
ロバート	ジョー	しゃがみB→しゃがみA→旋燕連舞脚→｛発動｝→しゃがみD→九頭龍閃	旋燕連舞脚の3段目が当たる少し前がストライカー発動ポイント。その後は素早くつなげていこう。	65%
キム	ジョー	しゃがみB→しゃがみA→➡＋A→｛発動｝→しゃがみD→強半月斬	➡＋Aの2段目が当たった直後にストライカー発動。お手軽なので、ゲージがないときに狙っていくといい。	45%
香澄	ジョー	近距離離立ちC→➡＋A（2段目）→｛発動｝→超重ね当て	➡＋Aの2段目でストライカーを発動。超重ね当てをB＋Cで入力すれば簡単に決められるはずだ。	55%
ユリ	セス	しゃがみB→しゃがみA→強空牙→裏空牙→｛発動｝→C＋D→強虎煌拳→｛セスアッパーヒット｝強空牙→裏空牙	裏空牙の着地前あたりでストライカー発動。その後、浮いている相手を潜って、C＋Dを当てる。	85%

ゲー事典 ディフェンスセスからの追撃：セスは本来、防御的な役割を持つストライカー。跳び蹴り後に相手キャラの前へいくと追加のアッパーが発動せず、セス飛び蹴り→追撃→セスアッパー→追撃という形で大ダメージを奪うことができる。さらに工夫すれば、P60に掲載されているタクマのように強力な追撃が可能。次号はこの形でのセスを使った連続技を特集予定だ。



STRIKER

二階堂 紅丸 BENIMARU and マキシマ MAXIMA

●対応キャラ：7
●オススメ度：B

両方ともサーチ系でロックタイプ。一見使いやすいが、ロックするまでに若干時間がかかるので、連続技最中だと相手のノックバックのおかげでロックできないことがほとんど。また、ロック後は空中判定となっているので、追撃がほとんどの場合超必殺技単体でしか高威力を望めない。

よって、画面中央であまりいい連続技がないキャラの御用達となっており、条件も画面端が基本となっている。


このタイプは画面端ならほとんどのキャラに対応できる。ただし追撃は空中になる……。

SAMPLE① ジョン・フーンの場合

空中も猛威を振るった、ジャンプ中↓+Bを用いた空中連続技だ。



空砂塵の3発目が当たったあとにストライカーを発動しよう。

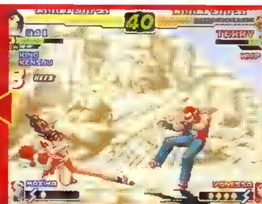

エレクトリッガーで捕縛しているところに前方ジャンプし……。


ジャンプ中↓+B。ベストの打点を模索し、回数アップに挑戦せよ。


ジャンプ中↓+Bで画面外まで持ち上げ、シメはジャンプC+Dだ。

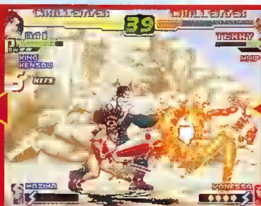
SAMPLE② 不知火舞の場合

この連続技は紅丸ではなくマキシマでないとできないのがポイント


まずはしゃがみBやしゃがみCからの基本連続技を狙っていこう。



↖+Bの1段目にキャンセルをかけてB+Cで龍炎舞を出せば……。


龍炎舞ヒットと同時に「カチッ」とSYSTEM1が炸裂する。


最後は空中の相手に鳳凰の舞を当てればクリーンヒットするぞ。

STRIKER連続技一覧

キャラ名	STRIKER	連続技内容	発動ポイント	DAMAGE
ジョン・フーン	紅丸	(画面端)しゃがみB×2→しゃがみA→強空砂塵→{発動}→(前方ジャンプ)↓+B×4→ジャンプC+D	強空砂塵の3段目が当たったあとにストライカー発動。捕縛中の相手の頭に合わせてジャンプ中↓+Bを当てる。	70%
チョイ	紅丸	(画面端)しゃがみB→近距離立ちB→悲猿憾→{発動}→(後ろにさがって)旋風飛猿刺突→方向転換(→)×2→強竜巻疾風斬	悲猿憾と同時にストライカー発動。その後すぐに後ろへ下がり、溜めをつくりつつ旋風飛猿刺突を出そう。	60%
舞	マキシマ	しゃがみB→近距離立ちA→↖+B(1段目)→{発動}→強龍炎舞→強鳳凰の舞	強龍炎舞と同時にストライカーを発動。龍炎舞のボタン入力をB+Cで入力すればタイミングがバッチリ合うぞ。	60%
アテナ	紅丸	(画面端)しゃがみB→→+B(2段目)→強フェニックスアロー→{発動}→サイコシュート→C+D	強フェニックスアローを入力したあと適当にストライカーを発動すればOK！あとはサイコシュートから追撃だ。	55%
リョウ	紅丸	(画面端)しゃがみB→近距離立ちA→強飛燕疾風脚→{発動}→龍虎乱舞	飛燕疾風脚の3段目と同時にストライカーを発動。あとは捕縛中の相手に龍虎乱舞を叩き込むだけだ。	60%
麟	紅丸	(画面端)しゃがみB→しゃがみC(2段目)→強鉄斬舞 羅刹～那義～波頚→{発動}→飛賊奥儀 乱舞・毒蛾	鉄斬舞 波頚ヒットと同時にストライカーを発動する。その後の追撃はキャラの位置が入れ代わる点に注意。	60%
クーラ	紅丸	(画面端) 近距離C(1段目)→→+A→弱ダイアモンドブレス→{発動}→ダイアモンドエッジ	ダイアモンドブレスと同時にストライカーを発動。コマンド入力後すぐにB+Cを入力しよう。	55%

ゲー事典
ストライカー紅丸補足：捕縛中に相手がぶれているとき、タイミングよく攻撃を当てると地上ヒットになることがあるぞ。チョイなどの小さいキャラは足が地に届かないので不可能だ。
ジョン連続技補足：紅丸の捕縛中に決めるジャンプ中↓+Bの回数は、打点によってもっと増やすことが可能。上では安定する4回をオススメしているが、現在8発まで確認している。

STRIKER
ラモン
RAMON



●対応キャラ：6
●オススメ度：8

ラモンは相手のダウンを拾うことができるのが最大の特徴。なおかつ攻撃時間が長いので追撃しやすいのがポイントとなっている。また、他の乱舞系ストライカーに比べて攻撃の密度が薄いのと、その場で攻撃している関係上、本体の攻撃で相手を押してやるとラモンのロックを簡単にはずせるのが強み。というのも、最後のソバットを当てなければ追撃を続行できるからだ。

なお、基本的にダウン回避不能技から連続技を作ることになるが、攻撃発生が結構遅いので、発動ポイントをしっかりと抑えてもらいたい。



相手を転ばして早めのラモン。攻撃時間が長くて追撃も痛いのが狙いやすいのでナイス。

SAMPLE① チャンの場合

画面端での大破壊投げからは大幅なダメージアップを見込めるぞ。



次の鉄球大回転までお手軽に出せる。っていうかこの減りはヤバイ。

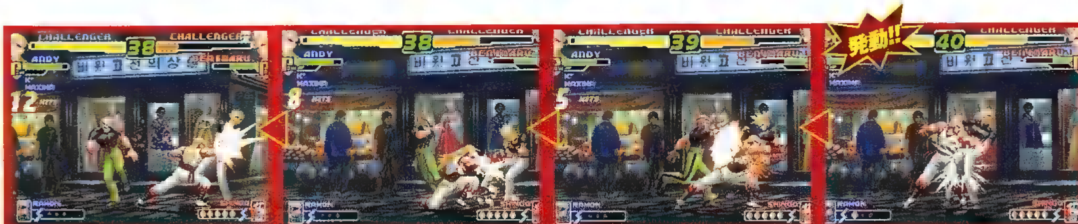
続いてC＋Dを出す。ここで、そのままボタンを連打すれば

最後の叩き付けの方向に体が向いた直後にストライカーを発動だ。

画面端に相手を追い詰めて大破壊投げ。この状況は少なくない。

SAMPLE② アンディの場合

突進力のある強斬影流星拳でラモンのロックを外すのがポイントだ。



強斬影流星拳の突進力を活かして、ラモンのロック攻撃から外そう。

撃壁背水掌の硬直が解けたら、すかさずしゃがみCを叩き込み

ラモンがロックしてくれるため、最後の攻撃による浮かせを抑える。

撃壁背水掌が成立するのを見越して、1発目でストライカー発動。

SAMPLE③ ウィップの場合

上下にガードをゆさ振りつつ、ヒット時は大ダメージを奪う。



締めはソニックスローター。引き寄せるので、ロックから外れるぞ。

ラモンが当たっているときにダメージの高いC＋Dを叩き込み……

タイプAなら相手を踏みつけた直後にストライカーを発動しよう。

対となるストリングスショット・タイプAorタイプCがヒット！

STRIKER連続技一覧

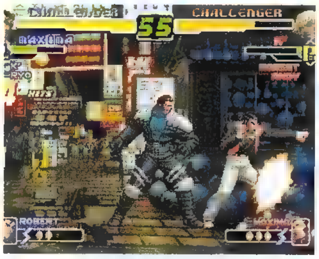
キャラ名	STRIKER	連続技内容	発動ポイント	DAMAGE
チャン	ラモン	(画面端)大破壊投げ→{発動}→C＋D→鉄球大回転	大破壊投げの最後の叩き付けに入る瞬間がストライカー発動ポイント。その後、C＋Dを連打するだけだ。	90%
雛子	ラモン	しゃがみB→立ちB→➡＋B→立ちB→⬋＋A(1段目)→突き落とし→{発動}→C＋D→小手投げ	突き落としの1段目が当たった直後にストライカー発動。ラモンが攻撃している最中に追撃を叩き込もう。	80%
アンディ	ラモン	撃壁背水掌→{発動}→しゃがみC→強斬影流星拳	撃壁背水掌の1段目が当たった直後にストライカー発動。強斬影流星拳の突進でラモンのロックから外れる。	70%
ジョー	ラモン	しゃがみB→しゃがみA→爆裂拳→{発動}→爆裂拳(4段目)〜追加入力(C)→近距離立ちC→強スラッシュキック	爆裂拳の2段目と同時にストライカー発動。続いて爆裂拳4段目から追加入力Cを決め、近距離立ちCにつなぐ。	60%
ウィップ	ラモン	ストリングスショット・タイプA"コード：優越"orストリングスショット・タイプC"コード：勝利"→{発動}→C＋D→ソニックスローター"コード：KW"	タイプAの場合は、1段目の踏みつけ攻撃。タイプCの場合は、踏みつけている最中(やや遅め)が発動ポイント。	80%
真吾	ラモン	近距離立ちC→弐百拾弐式・琴月 未完成→(ラモン発動)→C＋D→外式・駆け鳳燐	琴月の1段目が当たった直後にストライカー発動。ゲージなしなら駆け鳳燐を強鬼焼きにしてもいいぞ。	90%

ゲー事典 **ラモンとロバートの違い**：次のページで紹介するストライカーロバートを用いた連続技の基本概念は上で紹介してるラモンとほぼ同じ。しかし、ストライカーが攻撃している時間は、ラモン：68フレーム、ロバート：48フレームと明らかにラモンの方が長いため、追撃のしやすさなども大きく変わってくる。ダメージ効率をアップするなら、ラモンのほうが有力か!?

STRIKER
ロバート・ガルシア
ROBERT

●対応キャラ：8
●オススメ度：A

ラモンと同系統の乱舞系ロックタイプ。地面に倒れている相手を拾える性能も一緒だ。
ではラモンとの相違点はどこか？　それは攻撃発生と攻撃時間、そして移動するかしないかである。ラモンよりも発生が早いため、タイミングが取りやすいのが利点だが、攻撃時間はラモンより若干短め。そして攻撃しながら若干移動するので、ラモンのように本体の攻撃でロックをはずすのはほぼ無理となっている。
ただ、画面端の場合は移動するのが功を奏し、相手をすり抜けるのが期待できる。これはラモンではできない芸当。


ロバートも優秀な拾い性能。そりゃそりゃ～っと、最後のサマーの判定が大きくて残念。

SAMPLE① 庵の場合
お手軽かつ高威力。ゲージ0スタートでも必ず溜まるので効率よし。


屑風の時点でゲージが溜まる。あとはお好きなように。

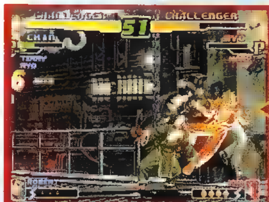

近距離立ちC→屑風を決める。屑風でロバートのロックを外すのだ。

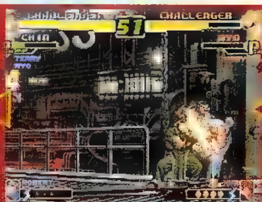

ロバートがダウン中の相手を拾う。即座にダッシュで近づき……。



決める機会の多い葵花。これの3発目ヒットと同時に発動しよう。

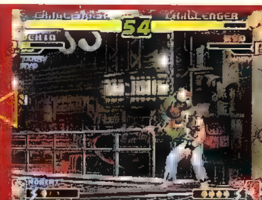
SAMPLE② 鎮の場合
ヒートドライブ後のジャンプ発動と挟み込みが最大のポイントだ。


キャンセルからの強轟爛炎炮で、さらにダメージを奪っていこう。


ロックが成功したらしめたもの。ダッシュで近づき、近距離立ちC。



相手から離れた直後に発動。チビキャラだとタイミングが変わる。


まずはC投げ。タイミングを計るなら連打しないほうがいいだろう。

SAMPLE③ セスの場合
画面端に追い詰められた状況でも開幕から狙えるのが強みだ。


ゲージを2本使い、再度入り身 瀧月につなげば一発K.O.が可能だ。


この連続技はロバートが画面外に行き、自動的にロックが外れる。


ダウンをロバートが拾うので、近距離立ちCからの連続技を狙う。



入り身瀧月のあと➡+Aで追撃し、当たると同時にストライカー発動。

STRIKER連続技一覧

キャラ名	STRIKER	連続技内容	発動ポイント	DAMAGE
庵	ロバート	しゃがみB→近距離立ちA→➡+A→強百弐拾七式・葵花(3回連続入力)→{発動}→(ダッシュ)近距離立ちC→屑風→➡+A→禁千弐百拾壱式・八稚女	葵花の3発目が当たると同時に発動。屑風後は➡+A→強葵花にすれば、ストライカーボムがある限りループ可能だ。	85%
鎮	ロバート	C投げ→{発動}→(ダッシュ)近距離立ちC→強轟爛炎炮	C投げで相手から離れたあとがストライカー発動ポイント。タイミングはシビア。練習あるのみだ！	55%
包	ロバート	C投げ→{発動}→(ダッシュ)しゃがみC→サイコボールクラッシュSP	C投げで相手から離れた直後がストライカー発動ポイント。鎮同様タイミングはシビアだ。練習あるのみ！	60%
タクマ	ロバート	しゃがみB×2→(遅めキャンセル)➡+A→⬋+B→{発動}(少し歩いて)C+D→覇王至高拳	⬋+Bの追い打ちのあと、若干遅めにストライカーを発動。歩きC+D→覇王至高拳のつなぎがやや難しい。	70%
テリー	ロバート	しゃがみB×2→パワーダンク→{発動}→C+D→パワーゲイザー	パワーダンクの2段目が当たると同時にストライカー発動。その後、素早くC+D→パワーゲイザーにつなげよう。	75%
マリー	ロバート	(リアルカウンター)～ヘッドクラッシュ→{発動}→(少し歩いて)C+D→M・タイフーン	ヘッドクラッシュで相手を地面に叩き付けた瞬間にストライカー発動。間合いを詰めてC+Dを当てよう。	55%

ゲー事典
鎮&包補足：この2キャラは投げはずしされない掴み投げから大ダメージを奪えるのが強み。上記のタイミングは体格が普通、もしくは大きいキャラに対するタイミングだ。チョイや包などの小さいキャラに対して狙う場合は、投げ後の着地と同時にストライカーを発動すればいいので比較的楽になるぞ。なお、鎮はよろけ時間が長いので、さらに遅くする必要アリ。



雛子の利点は前進するので画面端だと抜けやすいところ。マキシマの連続技は、画面端に雛子が抜けるのを利用している。これが他のストライカーだと、出現位置や発動タイミングのずれにより、追撃のダメージを高くしづらい。なお、先述している優秀なストライカーは画面端に抜けないため、この連続技は不可能。

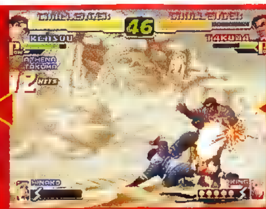
次の2つは雛子特有の怪奇現象を使った連続技。「暗転中でも雛子は動き、その攻撃は空振る」という性質を利用したモノだ。最後の一撃を暗転で空振らせ、追撃可能状態を保つのがポイントになるぞ。

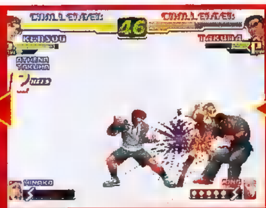

何と彼女は時間停止の影響を無視して攻撃する。しかし、空振りの嵐なのだ。

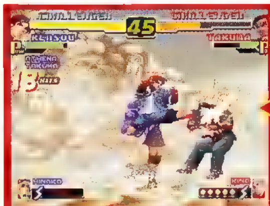




まずは龍連打。連打なしの3段目と同時にストライカーを発動する。


龍連打の浮かせ能力を雛子が抑える。すかさずしゃがみDを出そう。


そしてキャンセル神龍天舞脚。暗転中に雛子の攻撃が空振りするぞ。


普通にのけぞったままなので、神龍天舞脚がしっかりと当たるのだ。



キングは自分の前にくるストライカーで、なおかつヒット中とヒット後に追撃できるので大ダメージが見込めるのがウリ。ただし本体の攻撃でヒットバックがあると、キングをうまく当てるのが難しく、なおかつヒット確認からともなると安定する必殺技は少ない。真空片手駒のヒットバックのなさと攻撃時間の長さがかなり重要というわけだ。

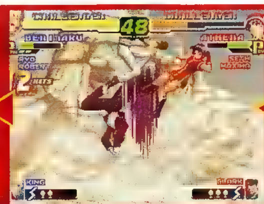
なお、画面中央なら前号で紹介したストライカー真吾でまったく問題はないが、これだと画面端まで届かないのが難点。しかし、キングならオールレンジで可能なのだ。


真吾を捨てた紅丸の新しい恋人は、追撃のおいしいキングになりましたとさ。

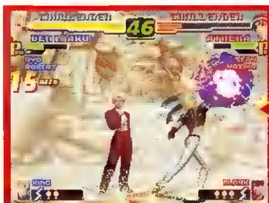




強真空片手駒の4段目が当たると同時にキングを呼ぼう。


レバー入れっぱなしで前方ノーマルジャンプCを当てていく。


雷光拳を安定して当てるために、少し下がっておくのがポイント。


あとは落下にタイミングを合わせて、強雷光拳。これで完成だ。

STRIKER連続技一覧

キャラ名	STRIKER	連続技内容	発動ポイント	DAMAGE
セス	ロバート	(画面端)しゃがみA×2→⬊+B→弱入り身 灘月→➡+A→{発動}→近距離立ちC(1段目)→➡+B→➡+A→弱入り身 灘月→➡+A	入り身 灘月後の➡+Aを当てた直後にストライカー発動。画面端に追い詰められた状況で胴崩しから狙ってもいい。	100%
京	ロバート	近距離立ちC→強七拾五式・改→R.E.D.Kick→{発動}→(ダッシュ)C+D→百八拾弐式	R.E.D.Kickが当たった直後にストライカーを発動。すかさずダッシュで近づき、C+Dから百八拾弐式だ。	75%
マキシマ	雛子	(画面端)しゃがみC→➡+A→ベイパーキャノン→{発動}→(ダッシュ)しゃがみC→➡+A→マキシマリベンジャー	ベイパーキャノンが当たると同時にストライカーを発動する。雛子が外れる前に次のしゃがみCを当てよう。	90%
拳崇	雛子	しゃがみB→しゃがみA→強龍連打→{発動}→しゃがみD→神龍天舞脚	龍連打の3発目がストライカー発動ポイント。追加入力で連打した場合は、5発目が発動ポイントになるぞ	80%
キング	雛子	しゃがみB→近距離立ちB→ミラージュダンス→{発動}→C+D→サイレントフラッシュ	ミラージュダンスの3段目ヒットと同時がストライカー発動ポイント。C+Dは間髪入れずに出していこう。	90%
紅丸	キング	しゃがみC→強真空片手駒→{発動}→ジャンプC→強雷光拳	真空片手駒の4段目が発動ポイント。ノーマルジャンプCのあとにキャラの向きが変わる可能性があるので注意。	75%

ゲー事典 **ストライカー雛子補足**：上で紹介している拳崇とキングの連続技は、本文でも解説しているとおり、「超必殺技の暗転中に攻撃が進む」というストライカー雛子の特性を活かした連続技だ。この現象を利用すれば、普段はロックが解除されてしまう乱舞系の超必殺技でも、つなげることが可能になるぞ。ストライカー雛子を使った連続技はまだまだ研究の余地アリ！

一部のキャラは超有効!!
カウンター&アーマーモード徹底解析

両モードの新たな共通特性によって、強力な連続技が可能に。その一部を掲載しつつ、モードの特性を再確認しよう。

担当：若人

こりゃ使うしか！

パワーゲージを3つ使用して、一定時間特殊な効果を持続させられるカウンター&アーマーモード。発動時の状態や発動後の特性については、左ページに記してある通りだ。

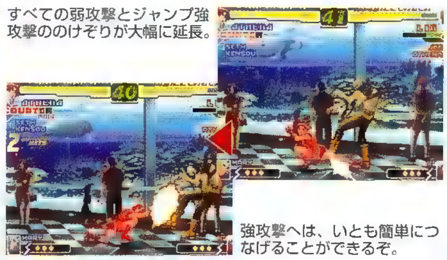
前号では、さらりと解説していた両モードだが、「すべての弱攻撃とジャンプ強攻撃ののけぞり時間が大きく延長される」という新たな共通特性が判明した。その延長時間はなんと9フレームにもおよび、これを利用すれば、普段は強攻撃からしか連続にならない必殺技や特殊技が弱攻撃からつながるようになる。

また、この場合の弱攻撃は強攻撃よりのけぞり時間が長いので、強攻撃からでも連続にならなかった技が弱攻撃からつながるというケースも出てくる。さらに、この特性はジャンプ攻撃にも適用されているため、打点の高いジャンプ攻撃からでも容易に地上技へつなげられるようになるぞ。



ジャンプ攻撃にも適用。打点の高いところで当てても……、

この通り、アッサリ地上技へとつなげることができる。



すべての弱攻撃とジャンプ強攻撃ののけぞりが大幅に延長。

強攻撃へは、いとも簡単につなげることができるぞ。

連続技の理想系

アーマーモードに関しては、スーパーアーマー性能を活かした、連続技に縛られない独自の闘い方もあるため、的を射た話しではないが、先述の特性を有用すれば、連続技の幅が広がることは間違いない。キャラごとに基本連続技のダメージアップを見込めれば理想的だし、さらに、カウンターモードのスーパーキャンセルを用いて、超必殺技につなげられれば、それだけでも狙う価値があるというものだ。

結局のところ全キャラが有効なものを持っているわけではないが、下表にはモード時限定の連続技をまとめてみた。のけぞりの延長のみを利用した両モードで可能な連続技、スーパーキャンセルを利用したカウンターモード時限定の連続技、また、その両方を利用した連続技など、キャラによって構成はまちまちだが、実戦で狙えるものをを掲載してある(一部のキャラに関してはムリヤリ感漂うが……)。参考にしてもらえれば幸いだ。



すべての条件をクリアした連続技。これを持つキャラは、ごくわずかだ。

モード使用限定連続技一覧

キャラ名	連続技内容	DAMAGE
K'	しゃがみB×2→➡+B→空中強ミニッツスパイク	34%
ラモン	{立ちorしゃがみA→⬊+B→フェイントステップ→ダッシュ}×n	19%～
マキシマ	★近距離立ちB→➡+A→ベイパーキャノン→強バンカーバスター(ダウンヒット)	65%
ヴァネッサ	しゃがみB→{遠距離立ちC(1発目)→パンチャーウィービング}×n	15%～
紅丸	★しゃがみB→➡+B→強真空片手駒(7段目)→幻影ハリケーン	65%
セス	★しゃがみA→⬊+B→弱昇陽→弱入り身 灘月→➡+A	55%
真吾	★しゃがみB→➡+B→弱弐百拾弐式・琴月 未完成(1発目)→外式・駆け鳳燐→百壱式・朧車 未完成	65%
麟	しゃがみB→ダッシュしゃがみB×n	3%～
テリー	★しゃがみB→➡+A→ハイアングルゲイザー	50%
アンディ	★しゃがみB→しゃがみA→弱斬影拳→弱斬影流星拳	60%
ジョー	しゃがみB→しゃがみA→➡+B→強スラッシュキック	35%
ブルー・マリー	★しゃがみB→しゃがみA→⬅+A→弱ストレートスライサー→M・タイフーン	60%
リョウ	★しゃがみB→しゃがみA→強虎煌拳→天地覇煌拳	40%
ロバート	★ジャンプB→しゃがみA→旋燕連舞脚(2段目)→強九頭龍閃	48%
キング	★しゃがみB→近距離立ちB→強ミラージュキック(3発目)→サイレントフラッシュ	60%
タクマ	しゃがみB×2→強飛燕疾風脚→(ダッシュ)➡+A(めくりヒット)→⬋+B(逆入力)	48%
レオナ	★しゃがみB→小ジャンプD→Vスラッシャー	40%

※★マークのついているもの超必殺技を使用した、カウンターモード時限定の連続技

ダメージは京相手に連続技を決め、編集部により目分量で算出した数値

ゲー事典 **発動→ストライカー連続技①**：両モードの発動時の攻撃判定は、ガード不能でなおかつダウン回避不能。画面端に相手を追い詰めた状況なら、ダウンを拾えるストライカーを用いることで連続技へ移行できる。特に攻撃発生の早いストライカージョーを使うものはオススメ。ジョーは画面外にいきロック攻撃が外れるので、強力な連続技を決められる。

カウンターモード、アーマーモードの特性について

共通特性

発動時のバリアは攻撃判定があり完全無敵。ダメージこそないが、ガード不能でなおかつダウン回避されない。裏から当てれば相手を引き寄せることができ、一部のストライカーと組み合わせれば連続技を狙うことが可能だ。

カウンター&アーマーモード共通特性

- ●攻撃力が上昇する
- ●すべての弱攻撃とジャンプ強攻撃ののけぞりが9フレーム延長される
- ●ダウン技を当てたときの浮きが高くなる
- ●技を当てたあとのノックバックが大きくなる
- ●ガードキャンセル行動を取れない
- ●挑発すればカウント数の40%を消費して、ストライクボムを1個ストックできる

ARMOR MODE

ゲージが3つあるときに、BCD同時押しで発動。スーパーアーマー特性を利用することで、強引な攻めを展開できるようになる。普段からゲージをあまり使用する機会がなく、カウンターモードでも有効な連続技がないキャラは結構オススメ。代表的なキャラはチャンで、その理由はいうまでもなく、鉄球大回転があるためだ。このほか、すべてのキャラに共通していえることは、"膠着した状況を打破するために役立つ"ということ。つまり、防御的なストライカーで待つ相手を崩すための手段として活用できるわけだ。

COUNTER MODE

ゲージが3つあるときに、ABC同時押しで発動。スーパーキャンセルと超必殺技を出し放題になるのが最大の利点だ。恵まれたキャラは、のけぞりが延長される共通特性との併用で強力な連続技を組み立てられる。なお、下表にもある通り、カウンターモード中は超必殺技の暗転処理が省略される。これにより、攻撃発生が遅くなったり、無敵時間がなくなるなど、超必殺技の性能が変化するので注意。

K´のヒートドライブ、タクマの覇王至高拳やテリーのパワーゲイザー、アテナのシャイニングクリスタルビットなどはその代表例だ。

アーマーモードの特性

- ●技を出している最中に相手の攻撃を受けてものけぞらない、スーパーアーマー特性がつく（技のスキに攻撃を受けた場合は、通常時と同じように普通にのけぞる）
- ●必殺技によるケズリダメージを無効化できる

※モード持続時間はゲーム上のタイマーで13カウント

カウンターモードの特性

- ●超必殺技を使いたい放題
- ●特定の特殊技と必殺技を超必殺技でキャンセルできる（スーパーキャンセル）
- ●MAX超必殺技を使えない
- ●超必殺技に絡む暗転処理が省略される

※モード持続時間はゲーム上のタイマーで16カウント

モード使用限定連続技一覧

キャラ名	連続技内容	DAMAGE
ラルフ	★ジャンプD→しゃがみA→強ガトリングアタック（1発目）→バリバリバルカンパンチ	60%
クラーク	★ジャンプD→しゃがみA→強ガトリングアタック（1発目）→ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	60%
ウィップ	★近距離立ちB×2→しゃがみB→ブーメラン・ショット"コード：SC"→ソニックスローター"コード：KW"	60%
アテナ	なし	－
拳崇	★しゃがみB→しゃがみA→神龍凄煌裂脚	45%
鎮	中ジャンプC（昇り）→近距離立ちC→弱瓢箪撃	40%
包	★（画面端）しゃがみC→➡＋A→サイコボールクラッシュフロント→サイコボールアタックMAX	60%
舞	★しゃがみB→近距離立ちA→↖＋B（1段目）→弱龍炎舞→強超必殺忍蜂	50%
ユリ	★しゃがみB→（ノーキャンセル）飛燕烈孔	40%
香澄	なし	－
雛子	★しゃがみB→近距離立ちB×3→↙＋A（1段目）→強突き落とし（1段目）→合掌ひねり	75%
キム	★ジャンプB（打点高め）→しゃがみA→鳳凰飛天脚→半月斬→空中鳳凰脚	60%
チャン	なし	－
チョイ	★（画面端）しゃがみB→しゃがみA→強竜巻疾風斬→強真！超絶輪回転突刃	55%
ジョン・フーン	★（画面端）しゃがみB→しゃがみA→強満月斬→鳳凰天舞脚	50%
京	★近距離立ちB→七拾五式・改→四百弐拾七式・轢鉄→裏百八式・大蛇薙	50%
庵	★ジャンプ⬅＋B→百八式・闇払い→裏千弐百七式・闇削き	50%

ゲー事典　**発動→ストライカー連続技②**：上記してある通り、相手の裏から発動を当てると引き寄せる形でダウンさせることができる。これを利用して、跳び越え→ストライカー発動→モード発動とやれば、一部のストライカーを使うことで連続技に移行できる。代表例はマキシマ。モード発動時の攻撃判定で吹き飛んだ相手をしっかりとキャッチしてくれるぞ。



Vanessa ヴァネッサ

スピード&ラッシュ

パンチャーウィービングによるキャンセルが超重要。あらゆる技の硬直を軽減し、ラッシュを仕掛けていこう。

Text：若人

必殺技を再確認

まずは、前号であまり詳しく解説できなかった、パンチャーウィービング（以下ウィービング）とパンチャービジョン（以下ビジョン）について述べておこう。

●パンチャーウィービング

その場で身を屈めて構える。出始めから下段攻撃以外に対して無敵となり、ボタン押しっぱなしにすることでその構えを継続させられる。これを利用すれば「相手のジャンプ攻撃をウィービングでかわし、その後投げを狙う」といった対空が可能なので、覚えておこう。また、詳しくは後述するが、牽制や連係に使う、スキの大きい技の硬直を軽減するときに重宝するぞ。

●パンチャービジョン

出始めが全身無敵。中盤から上半身のみ無敵。終わり際にスキがある、といった構成の移動技。弱強で移動距離が変わり、前後の2種類がある。前方版は間合いを詰めたいときに、後方版は仕切り直しをはかりたいときに役立つ。

この2つの動作からは様々な追加技を出すことが可能だが、スキが大きくあつかいにくい技が多い。前号で書いた通り、特に使う必要はないだろう（ちなみに、ウィービングからの追加技は構えを持続させれば簡単に出せる）。唯一おぼえておいてほしいのが、ビジョンからのウィービング（ビジョン中に←+A）。これを使えば、ビジョンの終わり際のスキをなくせる。



相手のジャンプ攻撃をウィービングでうまく避け……、



ウィービング解除から投げを狙う。立派な対空手段だ。

中距離戦

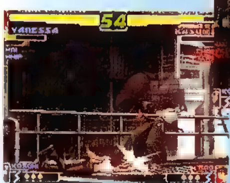
それでは、戦術面を解説していく。まずは中距離戦だ。牽制の要となるのは遠距離立ちC。リーチの長さと攻撃判定の高さがポイントで、相手の跳び込みを防止できるのが利点だ。2段技のため、ただ出すだけではスキが生じてしまう。2段目にウィービングでしっかりと空キャンセルをかけることを忘れずに。

この技を振り回していると、相手側の心理としては、リーチの長い足払いなどを差し込みたくなるはず。つまり、地上戦に意識がいくわけだ。ここを逆手に取り、こちらの跳び込みの機会を探っていこう。また、↙+Bを使い、相手の牽制技をつぶすことも重要だ。ちなみに、↙+Bはめりこませてしまうと確実に反撃を受ける。間合いを把握し、先端を当てるように心がけよう。

万一跳び込まれた場合の対空は、前述のウィービング対空かしゃがみCがオススメだ。



遠距離立ちC空キャンセルウィービングを牽制の要に。



中間距離での膠着状態は、突進技の↙+Bで打破せよ！

近距離戦

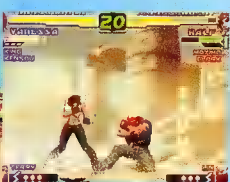
次に近距離戦。ここで使っていく技は近距離立ちCとしゃがみB→→+Aの2つ。ヒット時にはしっかりと連続技を叩き込み、ガードされていた場合は、ウィービングorビジョンでスキを軽減し、攻勢を維持できるようになりたい。キャンセル後の行動は、

●ウィービングの場合

間合いはやや離れるが、有利な状況を維持。ジャンプ攻撃で接近するか、暴れる相手に対するしゃがみD（この技にもウィービングキャンセルを仕込んでおく）で攻める。

●ビジョンの場合

再接近することが目的。ここから再度、しゃがみB→→+Aや近距離立ちCに連係させ、攻勢維持を狙う。ビジョン後は、やや不利な状況だが、キャンセルウィービングからの攻めを見せておくことで十分機能するはず。この2つの選択肢を使い分け、怒涛のラッシュをかけていこう。



連続技狙いの技がガードされたらウィービングでフォロー。



有利な状況を維持できるので、跳び込みなどで攻め立てよう。

超必キャンセル!?

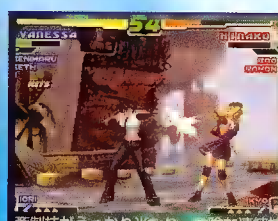
[illegible]の中段技としての性能もさることながら、連続技に大活躍する→+A。実は[illegible]キャンセルが可能。出した→+Aの2段目は、一瞬だけ存在した超必キャンセルが可能なのだ。パワーゲージがないときにチャンピオンパンチャーを入力すれば、計3段技になるぞ。



超必キャンセルで発生する攻撃判定もキャンセル可能。密[illegible]ダメージアップだ。

遠距離立ちC補足

遠距離立ちCの2段目に空キャンセルウィービングを仕込んでおくと、ヒット時は1段目にキャンセルがかかる。遠距離立ちCの1段目はヒットバックがないため、遠距離立ちC→ウィービング→遠距離立ちC→…とやると強制ガードおよび連続技になるぞ。



牽制技がうっかり当たり、危険な連続技へ。何セット決めるかは君のモラル次第。

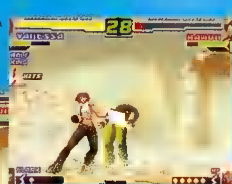
連続技を再チェック

●しゃがみB or 近距離立ちC→（2段目）→+A（2段目）→チャンピオンパンチャー or マシンガンパンチャー

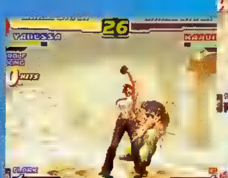
近距離立ちCからつなげる場合、完全密着でないとチャンピオンパンチャーが空振りする恐れがある。注意しよう。

●遠距離立ちC（1段目）↓ウィービング↓遠距離立ちC（2段目）↓クレイジーパンチャー

危険な連続技を自粛するならこれでごまかすと吉。らぶあんどぴ～すでお願いします。



→+Aの攻撃時間の長さのおかげで、ヒット確認も容易。



ゲージがないときはマシンガンパンチャーでダウンを奪え。

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	×/○	○/×
遠距離立ち	○	○	○/○	○/×
しゃがみ	○	○	○	○
垂直ジャンプ	—	—	—	—
斜めジャンプ	—	—	—	—
C+D	地上	○	空中	—
→+A	×/○			
↖+C	×			

ゲー事典 **ウィービング&ビジョン補足**：このふたつの移動技を出すと、相手キャラはガードモーションを取ってしまう。そのため、ガードに徹せられるとスムースに投げを狙えない。投げたい場合は、少し間隔を置く必要があるぞ。なお、使う投げはC、Dどちらでもいいが、投げ不成立時に立ちDが出てしまうとスキが大きいため厄介だ。フォローの利くC投げを使っていこう。



アリキック重視!!

セス

高性能なめくり技と牽制から一撃を狙うのがセスの基本スタイル。入り[illegible]灘月をからめた連続技は絶対にマスターしておこう。

Text：若人

主力技を再確認

戦術面の解説に入る前に、セスの主力となる技を再確認。ここで牽制や跳び込み、対空手段などを覚えておこう。

●**地上攻撃**

セスの通常技は全体的に重く、中間距離での牽制に適した技は非常に少ない。「置いておく技」として有力なのは、C+D。技後のスキは空キャンセル↘+Bなどで軽減しておくのがポイントだ。上方向に判定が強いので、跳び込みをつぶすケースもあるぞ。

近距離ではしゃがみAとしゃがみCが有力だ。どちらもキャンセルが利き、比較的リーチの長いしゃがみA→↘+Bからのヒット確認連続技はセスの最大の武器となる。

●**ジャンプ攻撃**

跳び込みはめくりを狙えるジャンプBがメイン。このほか攻撃判定の持続が長いジャンプCが強力だ。各種空中必殺技を連係させる際は、ジャンプAを使っていくといい。

●**↘+B**

下段判定のスライディングキック。しゃがみAからキャンセルでつなげて、連続技狙いの連係として使っていくのが基本。単体なら中距離の牽制技としても重宝する。

●**⬅+A**

中段のローリングソバット。スキはやや大きめだが、先端を当てるようにすれば牽制技として役立つ。また、遅めキャンセルを用いれば中段判定を活かせるので、しゃがみCなどから連係させると強力だ。

●**➡+A**

ショルダータックル。ガードされたときのスキは膨大なため、確実に反撃を受けることになるが、攻撃発生の早さは魅力的。もつれたときの割り込み技として役立つだろう。

●**対空技**

セスは特に有効な対空手段がない。攻撃発生の早いジャンプAを使って、空対空を狙うか、確実にガードで対処するのが望ましい。また、成功後の見返りが大きい当て身技の胴崩しを狙うのもアリだ。



しゃがみA→↘+Bは連続技狙いの有効な連係攻撃だ。

ヒット時は連続技を叩き込み、ガード時は↘+Bで止めたい。

狙うは入り身 灘月

中距離の立ち合いで主力となる技は、前述した通り、↘+Bと⬅+A。近距離では、しゃがみAなどからキャンセルで出していき、連係を組み立てるといい。また、⬅+Aにつなげる場合は、遅めキャンセルを織り交ぜ、ガードを揺さぶっていくのが有効だ。

最大の狙いは、しゃがみA↓↘+B↓弱入り身 灘月の連続技。ヒット確認してつなげていき、しゃがみAがガードされていたら、↘+Bで止められるようにしておきたい。

↘+B後は、やや不利な状況。足払い系の技で反撃してくるような跳び込み攻撃を仕掛けていき、上方向へ判定の強いジャンプ防止技を出してくるようなら、手堅く緊急回避動作で対応。また、胴崩しを狙ってみるのも一興だ。

一方の⬅+A後は大きく不利。ここは下手に動けないので、後方への緊急回避動作で仕切り直すのが無難だ。

多彩な跳び込み

セスの跳び込みバリエーションは実に多彩。とにかく強力なのが、めくりを狙えるジャンプBだ。セスの攻撃はダウン回避不能技が多く、起き攻めで重ねにいけるチャンスが対戦中頻繁に到来する。そのダウン回避不能技の代表例は➡+A、空中ヒット時の闇月or泳月など。このあとは積極的にめくりを仕掛け、後述する連続技を狙っていこう。

このほか、跳び込みの選択肢として有力なのが、ジャンプAキャンセルからの闇月or泳月。闇月は打点高めのジャンプAからつなぐことで、中段から中段への有効な連係として機能するため、免疫のない相手なら高確率でヒットするだろう。一方の泳月はめくりを狙うのが目的。相手の胸元あたりにジャンプAを当てるようにし、キャンセルして出していこう。この2つの選択肢を使い分ければ、表と裏の2択でガードを揺さぶれるのも大きなポイントだ。

闇月ヒット後は有利だが、間合いが離れるため、仕切り直し。様子を見るか再度跳び込みでプレッシャーをかけていくといいだろう。めくり闇月ヒット後は間合いが近く有利な状況。連続技こそ狙えないが、攻勢を維持することが可能だ。しゃがみAなどにつなげ連係を組み立てるか、ジャンプBを用いてめくりを狙っていくのが効果的だ。



ジャンプAを相手キャラの[illegible]元に当て、キャンセル泳月。

ジャンプAの打点がバッチリなら泳月がめくりになるぞ。

双掌昇陽をぶっ放せ

双掌昇陽が相打ちになると相手を長時間のけぞらせることができる。相手の攻撃がダウン技でなければ、このあとダッシュして近距離立ちCを叩き込むことが可能だ。双掌昇陽は出始めに無敵があり、スキも小さいので、割り込みや起き上がりに「ぶっ放していく」といいぞ。↘+Bのあとや、めくり闇月のあとなど、やや不利な状況でも狙い目だ。



双掌昇陽をぶっ放す！ もしも相打ちになったら…

ダッシュで近づき、近距離立ちCからの連続技を叩き込め。

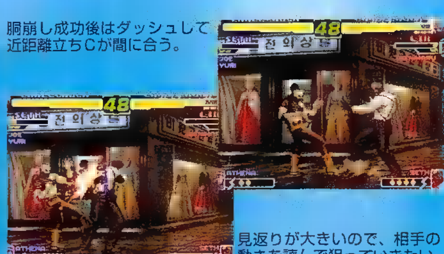
連続技を再チェック

セスの連続技でキモとなるのは入り身灘月。近距離立ちCを使った連続技は、1発目のヒットバックがないことを利用して特殊技につなげよう。

●**ジャンプB（めくり）↓近距離立ちC（1発目）↓➡+B↓➡+A↓弱弓月or弱入り身 灘月↓➡+A**

●**しゃがみA↓↘+B↓弱入り身灘月↓➡+A**

●**双掌昇陽（相打ち）or胴崩し↓（ダッシュ）近距離立ちC↓➡+B↓➡+A↓弱弓月or弱入り身 灘月↓➡+A**



胴崩し成功後はダッシュして近距離立ちCが間に合う。

見返りが大きいので、相手の動きを読んで狙っていきたい。

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○/○	○
遠距離立ち	○	×	×	×
しゃがみ	○	×	○	○
垂直ジャンプ	○	×	○	×
斜めジャンプ	○	×	○	×
C+D	地上	○	空中	○
➡+A	○			
↘+B	×			
⬅+A	×			
➡+B・↘+A	×・○			

ゲー事典 **バックステップ泳月：**本作のバックステップ中は空中判定なので、空中必殺技or特殊技を出せるのは周知の通り。セスは空中必殺技を多く持っているので、少しおもしろい動きができそうだ。中でも泳月は有力。バックステップから出すと必然的に低空になるので、地上の相手に対してなかなかの効果を発揮する。中距離からの奇[illegible]として使っていこう。（若人ちゃん）



遠距離様子見モード

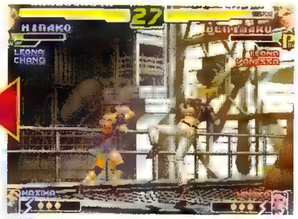
雛子は基本的にリーチが短いので、中遠距離での行動が非常に苦手。リーチの長いキャラに対してのむやみな接近は返り討ちにあいやすい。

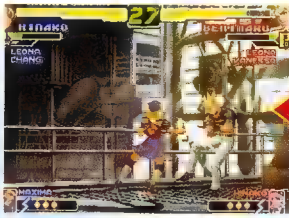
ということであまり接近を意識しすぎずに、中間距離で垂直ジャンプDorC+Dを撒きつつ様子を見ていこう。

これらの行動の間に、スキを見計らって接近→しゃがみBから攻めを始めたいところだが、そう簡単にはいかないはず。そこで今回オススメしたいのが、C+D空キャンセル➡+Bやしゃがみ C空キャンセル➡+B or ↘+A。

これらは対地、対空の保険を兼ねつつ、特殊技につないでいる。C+Dは姿勢が非常に低くなるため、先読みの対空や相手の牽制技をくぐって攻撃できる場合が多い。相討ちでもダメージに優れるのが特徴だ。しゃがみCは早出しで対空になるのと、前進するのがポイント。空キャンセルで特殊技を出すと、前進する分、遠目からでも相手に技を当てることができるのだ。攻撃発生が早いので、特殊技への連係が早いのもいい具合。

なお、↘+Aからはヒット確認をして合掌ひねりを入れられるようになると、空キャンセル連係が相手にとって脅威となる。絶対に覚えよう。


判定の強いC+Dか、前進するしゃがみCを空振りキャンセルして……、


➡+Bか↘+Aを出してみる。↘+Aから合掌ひねりを出せれば牽制能力アップだ。

近距離でのラッシュ

接近戦では特殊技を最大限に活用した固め連係を作り出すことが可能だ。基本的な流れは左のフローチャートにまとめてみたので、これを参照しつつ解説していこう。

まずは基本となる流れ。しゃがみB→立ちB→➡+B→立ちB→↘+C→しゃがみA→➡+B→（立ちBに戻る）である。これは、立ちB→➡+Bで離れてしまった間合いを↘+Cで密着に戻しているのがポイント。また、割り込めるポイントが↘+Cの前後だけで、あとは連続ガードに近い状態となっている。たとえ割り込むにしても、かなり発生の早い技でギリギリ割り込める感じなので、相手の割り込み失敗に対してダメージをあたえることもできる。もちろん、通常技と特殊技だけで構成されているのでガードを崩すことはできないが、強力なことに違いないだろう。

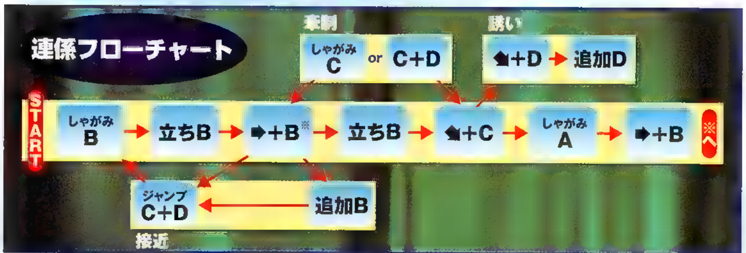
次に、この基本連係を軸にしたガードの崩しかたについて。ガード崩しには掛け投げとわざとスキを見せて反撃を潰していく方法が考えられる。

掛け投げは基本連係のどこからでも狙っていきたいが、相手がガードしがちになってからで十分。こちらの打撃がヒットしているうちは無理に狙わなくても自滅してくれるだろう。次にスキを見せて誘う連係。基本連係の↘+Cから追加入力のD（下段）を出し、そのままレバーは↘に入れたままDを連打。↘+Dがスカって相手の近くまで前進する。この連係は何気に↘+C→追加入力Dが割り込まれないため、優秀なこともポイント。↘+Dが空振ったところで反撃を誘い、すぐにしゃがみBを出して潰していこう。

あとはジャンプ吹っ飛ばしについて。これは中ジャンプからやや早出しで、相手の割り込みを封じつつ接近するために使う。➡+Bやそこからの追加入力（中段）で離れた間合いを詰めるのに役立つぞ。

また、中ジャンプ吹っ飛ばしは昇りでガードされたとしても、着地で若干有利となっているので、着地下段がヒットしやすいのも事実。自分が攻めているときに距離が離れたら多用していこう。

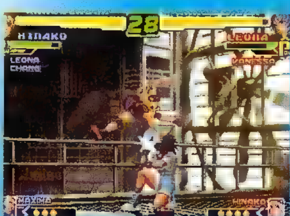
最後に、連続技へのヒット確認ポイントを説明しよう。基本連係は連続になる部分が多いので、➡+Bがヒットしていたら、そこから分岐していくといい。➡+B→立ちBをワンセットにしておけば中間距離からでも常時狙っていけるので覚えておこう。




この技が連係のポイント。相手との間合いをほぼ密着になるので連係を組み直せる！


喉輪は割り込まれないので、そこからけたぐりを出そう。

これに引っかかってくれればしゃがみBがヒットしやすい。


ジャンプC+Dは下方向に強いので、間合いを詰めつつ有利な状況を作れるぞ。

連続技を再チェック

雛子の連続技は、合掌ひねりにつなぐことで大ダメージを見込めるのは周知のとおり。その事前の通常技も、特殊技をからめていくことで連係から容易にヒット確認が可能だ。非常に強力と言えよう。

前述したしゃがみB→立ちB→➡+B→立ちBから↘+Aにつないでいくのが黄金パターンで、➡+B→立ちBをワンセットで入力していけば単発の➡+Bからでも楽にヒット確認できるはず。チャンスは確実にモノにしたい。


連係や牽制から➡+B→立ちBにつないでヒット確認しよう。

そこから↘+Aを当て、合掌ひねりや小手投げにつなげ！

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○	○
遠距離立ち	—	—	—	—
しゃがみ	○	×	○	○
垂直ジャンプ	—	—	—	—
斜めジャンプ	—	—	—	—
C+D	地上	○	空中	—
➡+A・A	△・○			
➡+A・C	△・○			
↘+A	△/△			
➡+B・B	△・△			
↘+C・D	△・○			
➡+D	△			

ゲー事典 **ストライカーがらみ**：雛子の場合、小手投げや掛け投げ、突き落とし、寄り切りなど、相手がダウン回避をできない技が多く、そのすべてからストライカーで拾って連続技を決めていくことが可能だ。ダウンを拾える判定のあるストライカーを選択した場合は、積極的にストライカー連続技を狙ってみてはどうだろうか？　かなりの戦力アップになること間違い無し！



中段と下段の2択

跳び込みなどで相手に接近したら、小ジャンプCとしゃがみBの2択でガードを揺さぶる。これは麟の主力戦法だ。ただし、小ジャンプCは完全に登りで出してしまうと、大きく不利な状況に立ってしまうという欠点がある。せっかく接近したのに攻めが途切れてしまうのはもったいない。ジャンプCは昇り際ではなく、小ジャンプの頂点あたりで出すのがベスト。もちろん、中段攻撃としての効果は薄れてしまうが、これでも十分、機能してくれるはずだ。この打点で当てれば、登り出したものより、不利な時間も短くなり、その後、割り込んでくる相手には、出の早いしゃがみB(攻撃発生:2フレーム)につなげることで、ほとんどの反撃をつぶしていける。

もちろん、小ジャンプCからの再度小ジャンプC、しゃがみBからの小ジャンプC、空ジャンプしゃがみBなど、選択肢を使い分けて、相手に的を絞らせないように攻めを展開させていくことが重要だ。

また、しゃがみBから連続技を狙っていくことも大切。基本はしゃがみB↓しゃがみA↓弱鉄斬舞。しゃがみBがガードされていた場合は、しゃがみAで止め、攻勢を維持できるようになれば理想的だ。大ダメージを狙う場合は、攻めが途切れてしまうが、しゃがみB↓しゃがみC(2段目)などから、飛賊奥儀乱舞・毒蛾を狙っていきたい。



小ジャンプの頂点あたりでジャンプCを繰り出せば……、

次のしゃがみBは割り込まれにくい。強力な連係だぞ。

赤く光った麟は……

P52で解説している通り、カウンター&アーマーモード中は、すべての弱攻撃とジャンプ強攻撃ののけぞりが大幅に延長される。これを利用すれば、中段としての小ジャンプCからしゃがみBが連続ヒット。さらに、しゃがみBからはダッシュしゃがみBにつながり、モード持続時間の長いカウンターモードなら……。

麟は鉄斬舞のゲージ増加量が高く、手数も多いため、どんどんパワーゲージが溜まっていくキャラ。極悪でちゅ♡



モード中なら打点高めの小ジャンプCからでも……、

しゃがみBが連続ヒット。中下の2択から極悪連続技へ。

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	×	○/○	×
遠距離立ち	○	×	×	×
しゃがみ	○	×	○/○	×
垂直ジャンプ	—	—	—	—
斜めジャンプ	—	—	—	—
C+D	地上	○	空中	—
➡+A	○			
⬋+C	×			

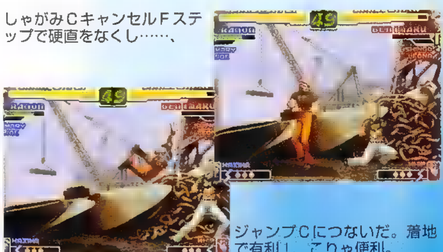


しゃがみCを刺すモード

ラモンは対空牽制とジャンプ攻撃があまり強くないので、攻めの起点がかなり少ない。素早いダッシュと強フェイントステップ(以下:Fステップ)で相手との間合いを大きく調節し、しゃがみCを差し込んでいくようにしよう。しゃがみCにはほぼ毎回Fステップを入力しておき、空振りしてもスキができないようにすること。たまにしゃがみC↓⬋+BやしゃがみD↓Fステップで下段を狙いつつ接近していくのもいいだろう。

さて、次はしゃがみC↓Fステップからの連係。Fステップでキャンセルすることで相手よりも大幅に早く動き出すことができるため、様々な戦術が考えられる。

ダッシュして再びしゃがみCを刻んだり、ダメージ狙いでしゃがみC↓⬋+B、ジャンプをされないように上から押さえ込むように中ジャンプC、ダッシュ立ちA、ダッシュタイガーネックチャンスリーやサマーソルトなどが選択肢の候補。この中で重要なのが中ジャンプCとダッシュ立ちAだ。中ジャンプCは高目でガードさせてもこちらが有利なので、そのまま小ジャンプや立ちBの下段などで攻めを維持できるのがポイント。ダッシュ立ちAは単なるジャンプ防止技だが、これを多く出していかないと本命の投げがほとんど逃げられてしまうので多用したい。しつこくペチペチと当てて嫌がらせだ。



しゃがみCキャンセルFステップで硬直をなくし……、

ジャンプCにつないだ。着地で有利! こりゃ便利。

各種投げを決める

ラモンのメイン投げはサマーソルト(B)が強力。移動中はダッシュと見分けがつきにくいし、なによりダメージが高いのが魅力となる(雑多システム参照)。

これにくらべタイガーネックチャンスリーは、投げスカリモーションと接近しなければいけないのが難点。ジャンプ防止技に乏しいラモンで狙うには少々強引な使い方になりやすい。ダメージも低め。

最後はタイガースピン。投げ間合いが広くダメージも高いので、連続技でなくても積極的に狙っていきたい。ジャンプやダッシュから虎視眈々とチャンスをうかがおう。➡⬋⬇⬋⬅↓➡➡↓⬋⬇⬋⬅と入力して、ダッシュから即座に決められると強力。ラモンは足が早いので、牽制の間合いからでも常時狙おう。

ちなみに、しゃがみBを相手に当てた場合、なぜかそのあとガードポーズを取るため、各種投げ技をここから決める場合はかなり遅めに入力しないと投げることができない。

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○	○
遠距離立ち	○	×	×	×
しゃがみ	○	○	○	○
垂直ジャンプ	—	—	—	—
斜めジャンプ	—	—	—	—
C+D	地上	×	空中	—
⬋+B	△			

ゲー事典 **ローリングソバットからの追い打ちについて:**ローリングソバットはあまり使わない技だが、画面端で決めてすぐにフライングボディアタックを出すと、空中でヒットするぞ。そんだけ。



対戦攻略 K'

アイントリガー～ブラックアウトの追加によって、強さに拍車がかかるK'。牽制と奇襲を適度に使い分け、相手を翻弄せよ。

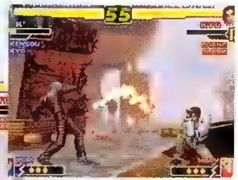
Text：若

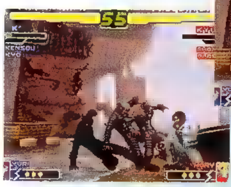
基本は変わらず

中距離の牽制に最適なアイントリガー。技自体は届いていなくても、そのあとの派生を使い分けるだけで、相手は下手に動くことができない。飛び道具であるセカンドシュートは、地上で待っている相手に。空中の相手を撃墜できるセカンドシェルは、セカンドシュートを読んで跳び込んでくる相手に使っていくのが基本。また、派生を出さずに、アイントリガーで止めることも重要だ。スキが小さく、相手の出方をうかがえるのはもちろん、派生技があることでフェイント的な効果を持つ。

この基本となる牽制or対空に新派生技のブラックアウトが追加されたことによって、奇襲攻撃をしかけることも可能だ。単体で出すブラックアウトよりもスピードが早く、見切られにくいのがポイント。間合いに応じて弱と強を使い分け、一気に近づき接近戦へと持ち込んでいこう。

これらアイントリガーからの各種派生技は近距離戦でも役立ち、しゃがみBからの連続技兼連係として効果を発揮する。密着でしゃがみB×2↓アイントリガー～弱ブラックアウトとやれば相手の正面に。強ブラックアウトならやや離れた間合いで、裏に回り込める。弱ブラックアウト後は投げを狙うか通常技へ。強ブラックアウト後は再度アイントリガーかしゃがみD、ヒートドライブなどに連係させ、相手を翻弄していこう。





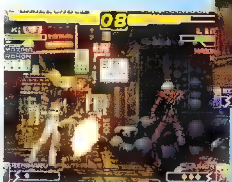
アイントリガーからの弱ブラックアウトで接近し……、奇襲を仕掛ける。近距離なら裏回りもおり混ぜていこう。

応用すれば……

ブラックアウト（単体も含む）は、相手のガードポーズを解除する性質がある（厳密には出した直後に一瞬だけガードポーズを取っている）。この性質のおかげで、アイントリガー～ブラックアウトからは、スムーズに投げを狙っていけるわけだ。また、この手の技を利用すれば、ストライカーの攻撃がガード不能になるという現象は去年と同様に存在し、一部のストライカーと組み合わせれば、ガード不能連係を組める。

オススメはストライカー紅丸。ポイントは相手をサーチしているところにある。前述しゃがみB↓アイントリガー～強ブラックアウトの強ブラックアウト後、即座にストライカーを発動し、本体でなにも攻撃を出さなければガード不能連係の完成だ。紅丸が捕縛しているところにアイントリガー↓セカンドシェル↓ヒートドライブを叩き込めるぞ。





ブラックアウトと同時に一部のストライカーを発動すれば、ガード不能に。防戦一方になった相手に有効な選択肢だ。



対戦攻略 ロバート・ガルシア

もともと軸となっていた技がさらに強化されたことで、その能力は飛躍的に上昇。攻守の両面で安定した力を発揮できるぞ。

Text：ちゃっきー

攻め手となる2択

中距離戦では、リーチのある遠距離立ちDや垂直ジャンプDで抑え込み、小・中ジャンプDやジャンプ中↙+B or D、→ or ←+Aなどで攻め込むのがロバートの基本スタイル。このあたりは、前作とあまり変わっていない。遠距離では、あえて攻めずに連射できる龍撃拳で牽制し、跳び込みを強龍斬翔で落とす戦法も強力だ。強龍斬翔は、前作よりも対空性能が上がっているぞ。

一方、有利な状況で近距離戦に持ち込んだら、すかさず大ダメージが期待できる2択を仕掛ける。その2択とは、→ or ←+Aとしゃがみ B×2。どちらもヒット確認から九頭龍閃につなげられるのがポイントだ。パワーゲージがない場合は、→ or ←+A後は攻め継続（強龍斬翔がつながるが、クリーンヒットしない）、しゃがみB×2ヒット後は弱龍斬翔でダウンを奪うのがいい。また、しゃがみB×2後は密着、→ or ←+A後は画面端密着限定で、旋燕連舞脚がつながることも覚えておこう。→ or ←+A↓旋燕連舞脚は正確なタメが必要だが……。



強龍斬翔は対空性能がアップ。ほとんどの場合一方的に落とせるので、信頼できる。



しゃがみガード不能の→or←+A。メイン武器のひとつだ。



目押しで九頭龍閃が連続ヒット。ぜひともマスターしよう。

旋燕連舞脚後の攻め

今作からガード不能の打撃投げとなった旋燕連舞脚。このため、連続技以外でも活躍する場面が増えた。しかもこの技、実はダウンした相手に対してコマンドを入力しても、打撃部分が発生するという性質を併せ持っている。これを利用すれば、キツイ起き攻めを組み立てることができるぞ。

使いどころの最たる例は、画面端で旋燕連舞脚↓ジャンプC+Dをヒットさせたあと。もちろん相手側はダウン回避可能なので、これを判断して重ねのタイミングを変えられれば理想だ。ただ、これは実際難しい。そこで、いっそのことダウン回避することを前提に重ねてみよう。相手がダウン回避しなかった場合は初段が当たらずに2～3段目をガードされてしまうが、実は、ガードさせてもこちらが有利に動くことができるのだ。

なお、画面端での旋燕連舞脚後にジャンプDを当て、その後着地攻めに移行するのもオーソドックスではあるが有効な戦法。この場合は、→ or ←+Aとしゃがみ B×2、旋燕連舞脚で選択を迫ろう。



起き攻めに飛燕連舞脚。2段目以降はガード可能だが、その後の状況は有利だ。

ゲー事典 ロバート連続技：出が遅い龍虎乱舞だが、近距離立ちC→↙+B（1発目）キャンセルでつながることが発覚。しかし、九頭竜閃でも当然連続になり、ダメージもほとんど同じ（ヘタするとこっちのほうが減ってるかも）なのが悲しいところだ。一応、MAX版もつながるので、チャンスがあったら狙ってみてもいい。さすがに、これなら大ダメージになるぞ。（ちゃっきー）



新連係を考える

前作では超能力を失ったものの、強力な技を引き下げて登場し、悪魔的な強さを身につけた拳崇。「超能力失ってよかったね」などと皮肉たっぷりに言われたものだが、今作では『悪魔的』な部分は改善された。

それにともない、前作頼っていた技に見切りをつけ、今作ならではの新しい闘い方が要求される。新しいアイデアを出していかないと、ほかのキャラと互角以上に闘うことは難しい。それほどツライ年なのだ。

今作で頼っていく技は、ガードポイントの付いた穿弓腿。コイツを何とかブチ当てて、連係に持っていきたい。

ガードポイントといえば、龍連牙 地龍の出始めにも付いた。が、狙ってそうそう当たるわけでもなく、ガードされたときのリスクが大きすぎるので、出番は無いだろう。

穿弓腿の狙い所は、相手のしゃがみBが届かない間合いだ。しゃがみBは届かないが、ほかの牽制技が届く距離で出していくと、ヒットしやすい。

画面中央で穿弓腿がヒットしたら、連係に持っていく。ジャンプC+Dを当てて画面端まで運ぶのもいいが、相手にプレッシャーを与える連係も混ぜていきたい。

連係の基本は、穿弓腿↓大ジャンプD追い打ち↓着地後中ジャンプC+D。大ジャンプDの後の中ジャンプC+Dが、ほとんどのキャラに対してめくり攻撃になるのだ。中ジャンプC+D以外に、中ジャンプBや中ジャンプDもめくりになるので、相手をダウンさせずに攻めたい場合には、これらを使うといいだろう。

大ジャンプD追い打ち後のほかの選択肢としては、垂直小ジャンプ攻撃、しゃがみB↓しゃがみA↓弱箭疾歩の連続技狙い、様子見（待ち）などが挙げられる。この連係を緊急回避動作で逃げようとする相手は多いと思うので、待ちという選択肢は非常に重要だ。色々おりまぜて、相手のガードを揺さぶっていこう。

画面端で穿弓腿がヒットしたら、素直に強龍顎砕で体力をキッチリ奪おう。しっかりと根本から当てるように。


ガードポイントが付いたが、この距離で使うには勇気がいるぞ。


今年の主力となるのは穿弓腿……なのだろうか。


穿弓腿後、大ジャンプDで追い打ちし…。
すぐに中ジャンプC+Dを出せば、めくりになるのだ。



空中連続技を決めるには？

京の空中連続技の起点となる技は七拾五式・改。空中に高く持ち上げるこの技から、さまざまな連続技へと発展する。その後の選択肢としては、R.E.D.KicK、四百弐拾七式・轢鉄、超必殺技などが挙げられるが、すぐに超必殺技を出してしまうのは連続技と呼ぶにはあまりにもお粗末。

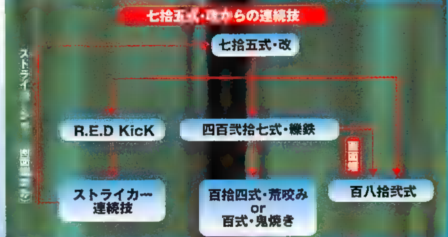
オススメしたいのは残りの2つ。まず四百弐拾七式・轢鉄につなげたら、その後荒咬みで拾えるし、画面端なら、百式・鬼焼きや吹っ飛ばし攻撃を入れるだけでも、かなりのダメージを奪える。

また、七拾五式・改の2発目を多少遅めに出すことで自分が早く着地し、次の技へと素早く移行できる。これを利用して四百弐拾七式・轢鉄を早く出せば、その分高い打点でヒットして通常よりも高く浮かせることができる。その後画面端なら、超必殺技の百八拾弐式までつながるぞ。

R.E.D.KicKに派生する時は、ダウン受け身を取れないことを利用して、ストライカーで拾うことを前提とした連続技となる。オススメはジョーで、爆裂拳の最中に、C+Dキャンセル↓百八拾弐式ということも可能。また、画面端なら、ジョーのあとに再度七拾五式・改で浮かせることも可能なのだ。

七拾五式・改につなげるには、近距離立ちCからが基本だが(Kは入らない)D投げ後にストライカーを呼んで、拾うのも一つの手。チャンスを増やして貪欲に狙え！


2発目の蹴り上げを遅めに出して、次の技が早く出せるのは重要な要素だ。




再度七拾五式・改で相手を浮かせることが可能になる。
叩き付けたあと、写真のタイミングでジョーを呼べば…。


画面端で七拾五式・改が決まれば、強力連続技のチャンス！
R.E.D.KicKで、空中の敵を掴むようにひろって…。

ゲー事典 巷のゲームセンターでも京の空中連続技は研究が進められている。四百弐拾七式・轢鉄後に、荒咬みから七瀬までつながるといった情報も飛びかっている。中でもこの間、自分が神保町ミッキーで見た連続技で、画面端で立ちC→七拾五式・改→四百弐拾七式・轢鉄→毒咬み→荒咬み→九傷→七瀬の計8ヒット。見間違いかもしれないが……本当に入るの？（SHO）



対戦攻略 ブルー・マリー

ストライカーの追い打ちで、リアルカウンターの株がアップ。スキあらば狙っていきたい。 Text

連続技のコツ

今回はオススメのストライカーからのコツとリアルカウンターについて触れてみよう。

ここではジョーを使用した場合を紹介する。狙うポイントは、やはり同じリアルカウンター→ヘッドクラッシュを決めたあとになる。もちろん狙うのはC+DキャンセルからのM・タイフーンだ。

ジョーの場合は、ロバートとくらべやや遅めにストライカーを発動させる。相手を地面に叩きつけた少しあとだ。そして、少し歩いたほうが確実に決まることも覚えておこう。ロバート同様、一連の行動は待つ必要はなくどんどん次の行動へ移るのがコツだ。

また、ストライカーの追い打ちもあまりヒットさせると失敗しやすいので、素早く決めてしまおう。なお、コマンド入力が長くて大変だと思うなら、→↘↓↙←C+D後に→↘↓↙←+Bと入力すると落ち着いて決められる。キャンセルとはいえ、あわてずゆっくりと入力していこう。

ほかに、強力なストライカーで有名なセスを使用した場合は、セス跳び蹴り後、近距離立ちCキャンセルスピンフォール。落ちてくるところへ空中の相手にM・スプラッシュローズを当てよう。

なお、ストライカーの追い打ちでダメージ効率が上昇したリアルカウンター。全身無敵のため強力であるが、コマンド入力直後から無敵ではないことに注意してほしい。

そのため、対空に使うときはある程度の余裕が必要だし、起き上がりに使用するというのもやめたほうがいい。


ストライカー発動タイミングはやや遅めの感じになる。


ほんの少し歩いてからC+Dを出すと、決まりやすい。



対戦攻略 タクマ・サカザキ

攻撃と防御のどちらを優先させるか、それはストライカーの選択次第だ。自分の得意な■を選び、長所に磨きをかけよう。 Text

防御的・セス

対空をカバーするために防御的ストライカーを選択するのは常套手段のひとつ。その代表はセス。後転などで間合いを開けながら虎煌拳を乱射し、跳び込まれたらセスという戦法が非常に強力だ。

タクマが押されている状況でセスの跳び蹴りがヒットしたら、近距離立ちCキャンセル覇王至高拳タメがお手軽連続技。セスアッパーヒット後、落下に合わせて覇王至高拳を発動しよう。また、低い位置で近距離立ちCを当て、キャンセル弱覇王至高拳（+セスアッパー）→覇王至高拳他とつなぐことも可能。言うまでもなく絶大なダメージになる。


簡単なのは、近距離離立ちC→覇王至高拳タメ。これでもかなりのダメージになるぞ。

攻撃的・紅丸

こちらから攻め込むときには、しゃがみB（×2）→→+Aキャンセル弱龍虎乱舞と、ガード不能の翔乱脚を絡めて選択を迫っていくのがタクマの基本だ。この攻撃面を磨くなら、翔乱脚の追撃に使えるストライカーを選択しよう。

つかみ系ストライカーの一部がそれ。中でもオススメしたいのが紅丸だ。タイミングこそ難しいが、翔乱脚が決まればどの位置でも確実につかむことができ、その後さらなる連続技を決めることが可能だ。

紅丸後に入れる技の基本は龍虎乱舞だが、強飛燕疾風脚→暫烈拳でもほとんどかわらないダメージが期待できる。


翔乱脚の膝蹴りが3発ほどヒットしたときに紅丸を呼ぶのがコツ。確実に決めよう。



対戦攻略 ジョン・フーン

KOF界屈指のテクニカルキャラ、ジョン・フーン。新特殊技の→+Aを使って、構えを用いた連係を組み立ててみよう。 Text 着人

有効連係紹介

特殊技の→+Aはキャンセル可能。連続技にはならないが、しゃがみB→しゃがみA→→+Aなどの連係を組み立てられ、ここからキャンセルして各構えを取れば、有利な状況で構え状態へ移行できる。

→+A後は間合いが離れるので、↓↓+B（猟虎陣）で構えを取り、リーチの長い襲虎撃につなげるのが有効。跳び込もうとする相手には飛虎撃。または→+A→↓↓+A（狙鷲撃）からの切り替え攻撃で迎撃する、といったことが可能だ。バリエーションのひとつとして覚えておこう。


通常技から→+Aと連係させ、キャンセル狙鷲陣or猟虎陣。有利な状況で構えられるぞ。

再確認事項

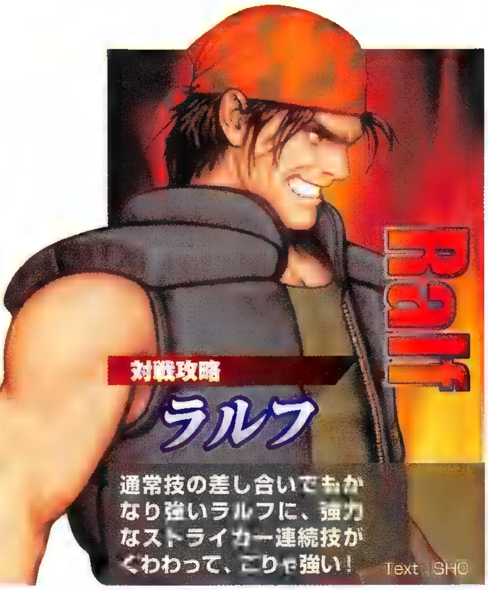
本来、各構えの切り替え動作を入力すると、一度飛び跳ねてから構えチェンジするが、C orDを押した状態にすれば、そのモーションをキャンセルし、素早く構えチェンジができる。これはどちらかの構えの技から、もう一方の構えの技へスムーズにつなげられるというテクニックで、去年同様、今年も存在している。

基本的な組み合わせは……、

①狙鷲陣中の技から猟虎陣中のC orDボタン技を出す
②猟虎陣中の技から狙鷲陣中のC orDボタン技を出す

の2つ。①でCボタン技を出す場合は、BC同時押し。Dボタン技を出す場合は、BD同時押しを入力。②でCボタン技を出す場合は、AC同時押し。Dボタン技を出す場合は、AD同時押しを入力するといった具合だ。ここで注意してほしいのはBC同時押し。今年はストライカーが暴発してしまうので、それを防ぐためにBD同時押しでCを押すといった入力が必要になるぞ。

ゲー事典 **ブルー・マリー追加情報：**ブルー・マリーのM・ダイナマイトスイングの攻撃発生が、去年よりも早くなっている。これにより、しゃがみB→しゃがみA→M・ダイナマイトスイングといった連続技が可能だ。もちろん理想はM・タイフーンにつなげることだが、コマンドが難しいので、この連続技は非常にオススメ。下段始動のお手軽連続技を覚え、今年も強いね。



対戦攻略
ラルフ

通常技の差し合いでもかなり強いラルフに、強力なストライカー連続技がくわわって、こりゃ強い！

Text：SHO

投げ一発から……

多くのストライカー連続技が開発されているが、条件的にダウン回避が取られない技から発生しているのが目立つ。ラルフでダウン回避が取られない技というと…そう！　主戦力であるスーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下S.A.バックブリーカー）が受け身を取られないのだ。

ここで紹介する連続技のストライカーは、ジョーを使用。実際のやり方だが、S.A.バックブリーカーが決まったら、地面に叩き付ける少し前に、ジョーを呼ぶ。その後ジョーが追い打ちを仕掛けたら、超必殺技の馬乗りバルカンパンチでつかむ。馬乗りが終わる直前に、レバーを斜め前上に入れておき、相手方向にジャンプした瞬間に再度ジョーを呼ぶ。このとき、着地でバルカンパンチが出るように空中でCボタン連打。着地後ジョーと重なるようにバルカンパンチが出れば、全段ヒットし、KO！　というわけ。お手軽かつ超実戦的連続技なのだ。

ストライカー連続技



投げが決まったら、このタイミングでジョーを呼べばOK。

ジョーの爆裂拳中に馬乗りバルカンパンチを出し…。

馬乗り終了後、ジャンプする瞬間に再度ジョーを呼ぶ。

空中でCボタンを連打し、着地でバルカンパンチパンチだ。



対戦攻略
クラーク

ラルフにできることならクラークにだってできる。当然ストライカー連続技も強烈だ！

Text：SHO

タイミング重視！

クラークもラルフ同様スーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下S.A.バックブリーカー）があるので、似たようなストライカー連続技が可能だ。ストライカーは同じくジョーだが、呼ぶタイミングが多少異なる。ラルフ同様、S.A.バックブリーカーで叩き付けるときにジョーを呼んでも連続技は成立するが、クラークの場合、フラッシングエルボーもダウン回避を取られないのでこのタイミングにジョーを呼ぶことになる。

やり方は、フラッシングエルボーで追い打ち後、相手が一度バウンドしてから地面に着地する間のタイミングでジョーを呼ぶ。ジョーの爆裂拳中に、C+D→キャンセルウルトラアルゼンチンバックブリーカーが理想。

フラッシングエルボー中にジョーを呼ぶタイミングは慣れるしかない。また、C+D後のコマンド入力は比較的ゆっくりでいいので、落ちついて入力しよう。

ストライカー連続技



地面に叩き付けるところで呼んでもいいが、ここはガマン。

フラッシングエルボーヒット後、このタイミングでジョー。

ジョーの爆裂拳中、C+Dをヒットさせつつ…。

最後はウルトラアルゼンチンバックブリーカーで決まり！



対戦攻略
チャン・コーハン

「あ～っと、先生が獅子王を呼んだぁ！」「気絶してますよこの人」「チャン先生の勝ちぃ～」

Text：MVP

刹那の気絶連係

世にも珍しい、ストライカー獅子王を使った、超絶連係がチャンには存在した。1回決めればなんと

●体力95%を奪う
●そして気絶！

というすさまじいモノ。しかも連続技を長々と入れるのではなく、一瞬でこの状態になるのだ。まさに20世紀最大の超絶シーンと言えよう。

では、そのやりかたとは？　まず、チャンが画面端に近い位置にいるのが条件。



獅子王と鉄球で相手は気絶！デカキャラだと気絶しないこともある。

残り体力は5ミリ前後。なんらかの技を当てれば即死するからやめられない。

ここからしゃがみAを当てて、すぐさまB+Cを連打！　これだけだ。しゃがみAからストライカー獅子王が連続になり、そのまま強鉄球大回転が数発ヒットするぞ。このとき、鉄球を回しながら相手方向へ押しつけるように移動するのがポイント。これで、瞬時に11ヒットし、相手は気絶……。こりゃ、素晴らしいね！

狙いどころは？

画面端近くでしゃがみAスタートとなると狙い目は時手の緊急回避が思い浮かぶ。

また、しゃがみAスタートではないが、端近くにいるときに相手の攻撃がきたら、B+Cをひたすら連打、というものもある。この場合、連係が途切れた瞬間に獅子王が出現。相手がもしチャンを攻撃したならば、呼び出しモーションが切れる→獅子王がヒット→鉄球大回転がヒット、という具合になるわけだ。たったこれだけでも、体力をゴッソリ奪うのでかなり強力と言える。相手のプレッシャーは相当なモノになるはずだ。

ゲー事典 ラルフ、クラークともにスーパーアルゼンチンバックブリーカーがあるので、ストライカーはジョーがオススメ。ラルフの馬乗りバルカンパンチ→ストライカーの後は、再度馬乗りバルカンパンチでもOK。ただ、ゲージやダメージのことを考えると、バルカンパンチを全弾ヒットさせる方がオススメ。クラークもストライカー後はランニングスリーでもつながるぞ。

KOFッ子ソサエティ

♪ツッパリ四股踏みロケンロ〜ル〜とばかりに発足したKOF大好きっコのためのファンコーナーが、当「KOFッ子ソサエティ」である！　ファンの皆様との心温まる交流を主眼に置きつつも、不破刃主演による痛快シューティング「刃刃ZIP」を製作することを夢見る秘密結社的色合いを持っているということは君と僕だけの秘密にしといてケロ！

防人：田渕 健康

イラストレイションストライクル

どうよ！　この怒濤ルに寄せられたハガキの数はよ！　やっぱKOF人気は今年も健在って感じですかッ！　とかあいつつも来年はどうなるのか凄え心配って感じです。よほほ。



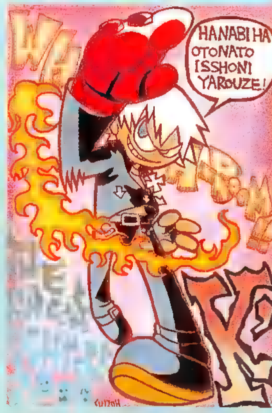
（会員017　東京都　タマ君）☆んん〜？　一人だけしあわせの国から追放された奴がいるぞぉぉ〜。



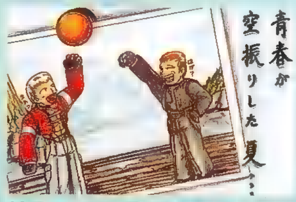
（会員016　兵庫県　藤真夫さん）☆担当もちょっとどきどき。ふぅ。



（会員015　千葉県　加川ガル吉さん）☆……でもイロモノチーム呼ばわりされてるしなぁ（遠い目）。



（会員009　福岡県　服部膵蔵さん）☆ん〜キョーアクな顔つきがグッ！かっこいいじゃーん。



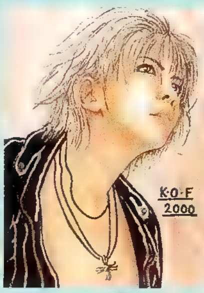
（会員008　愛知県　御影道行君）



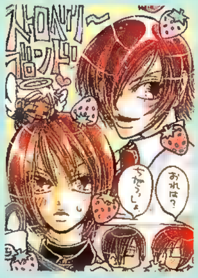
（会員020　群馬県　NAGA君）☆KOF年長組は落ち着いてますね。（某酔っ払いは除く）



（会員019　熊本県　ユタボン君）☆街じゃすでに名前じゃなくて「すもう」呼ばわりされてるう〜。不憫。



（会員018　東京都　袴田京田さん）☆なんかB-P○SSの読者コーナーみたいDA！



（会員011　北海道　久遠堂梨花さん）☆うむ、美味しそうではある。ジューシーな感じ。



（会員004　山口県　里見ミカサさん）☆シェルミーだけ衣装変えずーるーいー。てなわけでクリ坊も。



（会員010　神奈川県　鳳凰寺嵐さん）☆ヒソカな有名人がついに参戦！メィニアはたまらんですたい。



（会員022　大阪府　千鳥足さん）☆今年の衣装＆髪型は評判いいみたいです。んねっ。



（会員021　福岡県　倉永行矢さん）☆許可。超おっけーです。



（会員014　その子さん）☆今年は衣替えなかったですネ。ちょっと残念？



（会員013　東京都　あかざさん）☆早ッ！　つーかクーラってレイジ松本入ってるよね。



（会員012　石川県　緋鷹瑠音さん）☆京のプロトタイプだった霧島君。日の目を見てよかったね。

KOFッ子工芸会

栄えある第一回の工芸戦士は東京都にお住まいの庵。君。エポパテ製の草薙京を送って頂きました。デフォルメがガシッと決まっていい感じですな。



（会員024　東京都　庵。君）正面。炎とかも凝ってますね。



リア。正面とはまた違った趣が。

KOFッ子仮装会

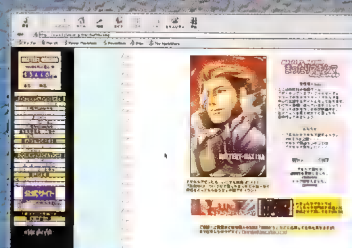
福島県にお住まいのCN月神颯さん。中々雰囲気出てるでっしゃろそうでっしゃろ。また新作ができたら速攻で写真を送るといいだろう。



（会員023　福島県　月神颯さん）

KOFッ子Web祭り

今回紹介するのはコレッ！　RIKIさんが運営するHP「まったりマキシマ」です。インパクト系重視のバラエティサイトで、KOFの技の元ネタを探るコーナーなどがあります。是非一度足を運んでみてケロ！



「KOFッ子認定HP001　まったりマキシマ」
http://www2.plala.or.jp/riki/kof99a.htm

※作者取材のため、「KOFッ子烈士伝」は休載させていただきます。

ゲー事典

KOFッ子ソサエティ送り先：当コーナーでは、KOFッ子の皆さんの投稿をお待ちしております。〒154-8528 株式会社エンターブレイン東京都世田谷区若林1-18-10 アルカディア編集部「KOFッ子ソサエティ」係。メールによる投稿はsp_kof@arcadiamagazine.comまで。腕によりをかけた自信作をゴリゴリ送っておくんなまし。（担当：ニセ渕 健康）



CORY
コリー
AGE : 18
HEIGHT : 160cm
WEIGHT : 40kg

大空を駆け抜けるために……

BASIC CONTROL

現時点で判明しているゲーム周りの基本操作に関して、それぞれを順番に見ていくことにしよう。



『プラネットハリアーズ』の操作系は通常のレバー＋ボタンではなく、専用のコントロールパネルを使用した1スティック＋3ボタン。それぞれについて説明していくと、自機と「ロックオンサイト」の移動はスティックで行ない、スティック前面のトリガーを引くことで「バルカンガン」を発射！　バルカンガンは軸線上の敵を攻撃、破壊していくことが可能な武器だ。

スティック上部にもう1つ付いているボタンは「ロックオン」ボタンで、これを押し続けることによって、サイト上の敵を自動的にロックオン！　画面上部の「FUEL」が多ければ多いほど一度に複数の敵をロックオン可能で、敵にマーカーが付いた状態でボタンを離せば、自動追尾するホーミングミサイルを発射していく。

また、コンパネ上の「ボム」ボタンで画面全体を攻撃可能な「ビッグボム」を撃てるが、バルカンガンやロックオンミサイルとは違い、ストック制で使用回数に制限がついている。



このゲームにおける攻撃手段のメインは、ロックオンミサイル。長距離でもロックさえかかっていれば、自動で追尾して敵を破壊してくれるうえに、ロックオンミサイルで敵を倒すとGOLDが出現！　これがこのゲームの基本。

「ロックオン」で敵を撃ち落とせ！



FUELゲージの量によって、一度に大量の敵をロックオンしていくことができるのだが、あまり欲張りすぎると……。いかに的確なロックオンのパターンを作っていくかが、このゲームをクリアするうえでのキーポイントとなっていく。

スペースハリアー

©SEGA 1985



1985年／セガ　旧AM2研の鈴木裕氏が世に送り出した3Dシューティングゲームの名作。そのゲーム性は始まりにして究極であり、アーケードにおけるすべての3Dシューティングゲームの原点と言うべき作品でもある。

5つの惑星を舞台にしたスペースオペラがここに開幕！

★HYPER SOLDIERS FROM EARTH★

PLANET HARRIERS™

3Dシューティングの名作『スペースハリアー』をモチーフにした、今世紀最後にして、最強の3Dシューティングゲームがここに誕生！　……さあ、心の準備はいいか？

担当・伊勢猫



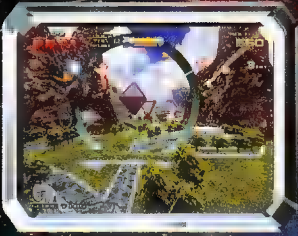
GLENN
グレン
AGE : 20
HEIGHT : 177cm
WEIGHT : 70kg

ゲー事典　プレイヤーキャラクターとなる、ハリアーたちの地球での職業は……グレンが警察官なのはいいとして、コリーは看護婦、ニックは野球選手で、エックスはロックミュージシャンらしい。彼らがどういった経緯でハリアーとなったのか謎は尽きないが、いまのところキャラクターの性能差みたいなものは存在していないようなので、好みで選んで問題はなさそうだ。

戦いで生き残るために……
GAME SYSTEM

おぼろげながら見えてきたゲームシステム。その中でも重要な「SHOP」と「GOLD」について解説!



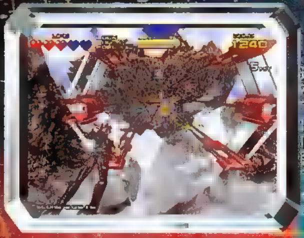


スタート直後の初期状態では、自機の耐久力となるライフが4つ、ロックオンミサイルのFUELも60しか持っていない状態。一度にロックオンできる敵の数も少なく、壮快感もわりといまいちな感じではあるのだが……。

各ステージの途中には「SHOP」が存在しており、ここでは道中でロックオンミサイルで倒した敵やバルカンガンで破壊可能なアイテムBOXから集めた「GOLD」を支払うことで、自機の強化パーツやライフ回復アイテムなどを購入していくことができる。

中でも一度にロックオンできる数を増やしていく「LOCK ON FUEL」は、ゲーム内でもっとも重要な強化パーツ。その理由は、ロックオンで敵を撃ち落とした際に出現するゴールドが関係していて……実はコレ、複数の敵を一度のロックオンでまとめて撃ち落とすことによって、ゴールドの金額が高くなっていくようになっている。このため、より多くの買い物をする=パワーアップしていくのであれば、絶対に必要不可欠! また、残機がない代わりといってはなんだが、「プラネットハリアーズ」では自機の耐久力となるライフ上限を増加させる強化パーツなどもSHOPで購入していける。

「GOLD」で自機をパワーUP!!



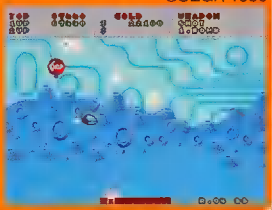
道中の通常戦闘でGOLDを貯めて、SHOPに入ってアイテムを購入していけば……御覧の通り! ほかにもバルカンガンの強化パーツや敵弾を防いでくれるバリアパーツなどのアイテムを購入することもできるのだ!



NICK
ニック
AGE : 23
HEIGHT : 180cm
WEIGHT : 100kg

ファンタジーゾーン

©SEGA 1986



1986年/セガ 80年代セガの黄金期に発売された2Dシューティングゲームの名作。コミカルな見た目とは裏腹に、細部まで考えて作り込まれたゲーム性が数多くのプレイヤーを魅了した作品。SHOPの概念はここから……。

群がる敵を……撃ち落とせ!

「スラッシュアウト」で今もっとも熱い、アミューズメントヴィジョンが世に放つ、新機軸の協力型3Dシューティングゲームがここに登場! プレイヤーはこの分身となる4人の「ハリアー」達から1人を選び、仲間と協力して5つの惑星で待ち受ける様々な敵を相手に戦っていくことに……。基本は5つの惑星上を舞台とした5ステージ構成だが、通常ステージとはまったく別にエクストラステージとしての5ステージが存在しているので、実質的には全10ステージ構成。各ステージの最後には、強力なボス群がプレイヤーを待ち受けている。

また、協力といってはいるものの、当然のように1人でも遊ぶことは可能。見た目に負けない、歯ごたえ十分なゲームに仕上がっているので今から期待しても間違いはない新作タイトルだぞ!!



4人のハリアーたちから好きなキャラクターをチョイスしていこう



ステージ最後に現れるボスは、どれも凶悪なくらいの強者だ!!



X
エックス
AGE : 27
HEIGHT : 190cm
WEIGHT : 70kg

Coming Soon!



協力プレイはここが違う……?

このゲームの売りともいえる協力プレイだが、現時点で分かっていることを少しだけ……。まず、2Pモード時は「合体」というフィーチャーが存在しており、合体中はロックオンミサイルによる攻撃をすることはできないが、SHOP以外でもライフ回復ができる。これ以外には、2人が同じ敵をロックオンして倒すことによってGOLDが多く出現したり、ライフの受け渡しなどもできるようだ。



これって……オバオバかな? くわしい詳細については、続報を待て!!

ゲー事典 「プラネットハリアーズ」初のお披露目は……9月に行なわれるAMショー会場がそれとなる予定。発売はその後になるらしいので、発売まで「気になってしょ～がない!!」といったプレイヤーは、実際にショー会場へ足を運べば一足先にプレイすることが可能！ 決して損はしないと思うので、セガブースへ行って■分自身の目で直に確かめてくれ！（伊勢猫）

なぜこの時代に『プラネットハリアーズ』は産まれたのか……

名越 稔洋 インタビュー

Special Interview —Toshihiro Nagoshi—



セガ・ソフト4研改め、株式会社アミューズメントヴィジョン代表取締役社長。肩書きは社長に変わっても、現場では第一線で開発に取り組む。

『スペースハリアー』、『アフターバーナー』……。十数年前のアーケードゲームには3Dシューティング黄金時代があった。ところが、一時を境にこのジャンルの作品は姿を見せなくなる。——そして2000年。あの名越稔洋が3Dシューティングゲーム『プラネットハリアーズ』を世に送り出す。そんな氏に、『プラネットハリアーズ』誕生までの経緯を聞いてみると同時に、インタビュー前にプレイさせていただいた開発バージョンのインプレッションをぶつけてみた。

我々が興味あること…… それは、新しい遊び方と遊ばせ方



——先ほど少しプレイさせていただいたのですが、とりあえず、画面のインパクトが強くてビックリしました。[illegible]が飛んできたりすると、身体が動いてしまいますね……。また、第一印象としてゲームが“[illegible]”難しいですね。

名越：確かに“画面に圧される”というのはあるかも知れませんね。また、今のプレイヤーにはちょっと難しいかも知れないということもあると思います。ただ、3Dシューティングって、[illegible]動きを最小限で抑えることができるようになって[illegible]、そうなればプレイもしっくりくると思いますよ。

——プレイヤーキャラの容姿や雰囲気などは『スパイクアウト』のそれと似たものを感じるのですが、[illegible]デザイナーの方が手がけられたのでしょうか？

名越：デザインは『スパイクアウト』と同じ者が担当しました。また、プレイヤーキャラが“道具”を使うので、道具を使う商売というものを一回洗い出して、ゲーム中で使っても様になりそうな商売道具をいろいろ[illegible]してみた結果が、現在の4つに[illegible]。合体に関しても、最初はひとりがもうひとりの背中に[illegible]ぶつかったりして[illegible]んですけど（笑）、紆余曲折を経て今の形に落ち着きました。

——レーシングゲームの『デイトナUSA』や『スカッドレース』、アクションゲームの『スパイクアウト』ときて、最新作『プラネットハリアーズ』は3Dシューティングゲームなわけですが、このように毎回違うジャンルのゲームを作るとなると、やはり[illegible]な[illegible]、[illegible]ですよね？

名越：[illegible]重要[illegible]んですよ。例えば、3Dシューティングを10本作った人と、初めて[illegible]人がいたとしたら、苦労する量はあまり変わらないと思うんです。なぜかというと、「次に作るもの」は「次作」であることに間違いなくて、それまでの10本なんは、結構どうでもよかったりするから。もちろん、続編で、それまでとまったく同じプログラムのソースを使ってキャラ替えだけした[illegible]ってものは別ですが、「新作を作ろう」というときに、そのジャンルの経験があっても、それほどアドバンテージにならないと思うんです。知っていて得することはたくさんあると思いますが、“産み”の苦しみは変わらないはずだから——。

——[illegible]は「次のゲームを作ろう」というときに、まず「次はこのジャンルにしよう」ということを考えるのではなく、「次はこのテーマをやりたいから、それに合ったジャンルを探そう」と考えるのですね？

名越：そうですね。そのほうが面白いですよ。僕らが興味を[illegible]いるのは“遊び方”ないし“遊ばせ方”なんです。以前に『スパイクアウト』で“協力プレイ”というものを打ち出して、お店に筐体を4台置いてもらい、遊んでもらった……。そんなに広くはないですが、僕はあれはあれでひとつのマーケットを作ったという確証を得たと思ってます。もちろんこれからもそのマーケットを深く掘り下げていくつもりはありますが、もし次の遊びを提供するときには、それとは違った“遊び方”“遊ばせ方”をお見せできなければ、「本当に新しいもの」とは言えないと思うんです。そういった点では、他のクリエイターよりも異様にこだわって考えているという自負はありますね。



3Dシューティングを作りたかったのではなく、ふたりで密に協力し合うゲームを作りたかった。

名越：ゲームシステム上でまだ悩んでいるのが「合体」なんですが、ロックオンボタンを押したら合体ができないようになってます。つまり、一生懸命に敵を倒してばかりいてもダメ。そこで、「このへんは一息ついて、ある程度敵が出てこなくなる」とか、「このへんはショップが出てくる前だから少し時間がある」とかを覚えていくと、「どこで合体するのが効率的か」がわかってくる。また、合体がうまくいくようになる頃には、ショップでお金を渡したり、ライフを分け合ったりすることができるようになっていると思います。そのあたりは『スパイクアウト』などよりも、もう少し上のレベルで息が合わないと難しいかなあ、というのはありますね。まあ、一人が先に先に進んでいくプレイの形もあるとは思いますけど……。

——『スパイクアウト』などに比べて、プレイ人数が2人に限定されたぶん、意志の疎通がなおさら重要になったというわけですか……。

名越：開発当初からテーマは“そこ”だったんで……。2P限定……協力の最少人数ですよね。ですから、最初はむしろ「3Dシューティングをやろう」という考えではなく「ふたりで協力するゲームを作ろう」という考えが頭の中にありました。

——そういった考えがあった上で、ゲームを企画したところ、3Dシューティングが適当という結論に至った……。

名越：そうですね。その時点で『スラッシュアウト』のほうはやることが決定していたので、「じゃあアクションゲームではないほうがいいな」と……。また、そこで「じゃあ何にしよう？」と悩むのと同時に、分社化もしたことだし、20世紀のゲームの集大成的なものを作りたいなあとも考えたんです。『スペースハリアー』しかり、『ファンタジーゾーン』しかり……、いろんなプレイヤーが「このシーンは、あのゲームの～っぽかったなあ」と思ってくれることって、とても面白いことだと思うんですよ。

——本作は今年9月に開催されるAMショーにてお目見えするということですが、AMショーに来場される方々にとどまらず、全アーケードゲームプレイヤーに向けて、最後にメッセージをお願いします。

名越：オールドファンから、最近アーケードゲームに興味を持った方まで広く楽しめる作品に仕上がる予定です。そして、僕がこれまでの20世紀に作ってきたゲームの中で、ひとつの区切りとなる作品だと思っています。そういった意味では、プレイヤーの方々もいろいろな想い出を作りながらゲームをやってきたと思うので、もし“作り手と遊び手の気持ちがリンクするような状況”ができたなら、これほどうれしいことはありませんね。ゲーム中の様々な局面で「きっと名越はこう思って作ったんだろうなあ」とか考えてくれると本当にありがたいです。もちろん、懐かしいゲームを集めただけのものではありません。2000年という段階にふさわしい技術・グラフィック・アイディアを盛り込んであります。ぜひ、楽しんでください。あとは「昔のゲームには2周目があったんだよ」ってとこですかね（笑）。

ゲー事典 **インタビューこぼれ話**：名越氏を筆頭とするプラネットハリアーズ開発チームは、制作するにあたって「スペースハリアー」や「ファンタジーゾーン」はもちろんのこと、「パンツァードラグーン」シリーズや「スターフォックス」シリーズ、「オメガブースト」などの家庭用3Dシューティングゲームも片っ端からプレイしたそうだ。もちろん攻略本も買って……。

ARCADIA NEWS CUP

BRAND NEW UPDATES

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000全国大会開催

RELEASE

『CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000』の全国規模のゲーム大会が早くも開催されているぞ。その名も、「THE Millennium Fight 2000」!!。ちなみに最後の2000は“ツーサウザンド”と読もう。

7月30日に行なわれたデビューイベントで明らかになったこの大会は、全国のゲームセンターや2大都市部での大予選会、さらにはカプコンのマッチングサービスまでも巻き込み、壮大な規模で展開されるのだ。そして、それぞれの勝者が「東京ゲームショウ」会場である幕張メッセに集結、「The Millennium Fight 2000 Championship in TOKYO GAME SHOW」にて雌雄を決するのである。これぞ本当の「CAPCOM VS. SNK」日本一決定戦だ。

「Championship in TOKYO GAME SHOW」へと進める予選会は全部で4種類。まず、7月30日のデビューイベント「The Millennium Debut 2000」で開催されたゲーム大会から、2名の進出がすでに決定している(写真参照)。8月～9月上旬にかけて行なわれているのは、全国ゲームセンターレベルでの予選会「Early Circuit」。9月に入ってからも全国各地で開催されているから、大会ホームページなどで最新情報を確認してくれ。

9月15日(祝)～16日(土)は2大都市予選。15日は大阪・梅田スカイビルタワーウェスト、16日は東京・ニューピアホール(竹芝)にて、それぞれ午前9時から受付開始になるぞ。最後は、マッチングサービスを利用したDCでの「通信トーナメント」。8月中旬時点での詳細は未定だが、ラストチャンスとなるこのトーナメントは9月17日(日)に実施される予定だ。

そして、来るべき9月24日、東京ゲームショウ会場のカプコンブースにおいて全国一を決する「The Millennium Fight 2000 Championship in TOKYO GAME SHOW」となるのだ。

1.The Millennium Debut	2.Early Circuit	3.2大都市予選	4.通信トーナメント
2000 7/30	8～9月	9/15大阪・9/16東京	9/17

↓

The Millennium Fight 2000 Championship in TOKYO GAME SHOW
9/24

The Millennium Fight／Championshipルール

- ●大会はすべてトーナメント形式
- ●グルーヴの選択は自由
- ●同一大会中における使用キャラ変更は不可
- ●対戦前にジャンケンをして、勝った参加者が座席を決定する
- ●ビジュアルメモリ使用可能(隠しキャラ・オリジナルカラーでの参加も可能)
- ●相手チーム全員の体力ゲージを先に0にすれば勝利
- ●キャラクターの選択も自由
- ●決勝戦参加時の使用キャラ変更は可能
- ●スピードはターボ固定

これから開催される大会の概要

《Early Circuit》

●9月3日(日)　プラサカプコン土浦店
【開始時間】14時(予定)
【エントリー】当日13時30分まで1Fカウンターにて受付(当日受付のみ)
【所在地】茨城県土浦市真鍋2-1-29
【問い合わせ先】TEL:0298-26-3800
【交通アクセス】JR土浦駅より徒歩20分・バス7分・車5分(駐車場完備)

●9月10日(日)　プラサカプコン吉祥寺店
【開始時間】13時(予定)
【エントリー】当日11時から
【所在地】東京都武蔵野市吉祥寺本町1-10-1 いなりやビル(吉祥寺ロフト)B1F
【問い合わせ先】TEL:0422-23-5201(担当:長井)
【交通アクセス】JR中央線・京王井の頭線吉祥寺駅北口下車徒歩3分、吉祥寺ロフトB1F

《2大都市予選》

●9月15日(祝)　大阪
【開始時間】未定
【エントリー】当日9時より受付開始
【開催場所】梅田スカイビルタワーウェスト5F
【所在地】大阪市北区大淀中1-1-88　新梅田シティ
【最寄り駅】阪急梅田駅・JR大阪駅

●9月16日(土)　東京
【開始時間】未定
【エントリー】当日9時より受付開始
【開催場所】ニューピアホール
【所在地】東京都港区海岸1-11-1 ニューピアノースタワー1F
【最寄り駅】ゆりかもめ竹芝駅

《通信トーナメント》
9月17日(日)予定　ほか詳細未定

《The Millennium Fight 2000 Championship in TOKYO GAME SHOW》
【開催場所】幕張メッセ・東京ゲームショウ2000秋 カプコンブース・メインステージ
【開催日時】9月24日(日)午後
【ルール】アーケード版(C型パネル筐体)を使用。DCコントローラ、VM使用可

以下にアクセスして大会の最新情報を!
【カプコンホームページ】
http://www.capcom.co.jp/event1/snkmf2000/index.html
【情報ダイヤル・24時間自動案内】
TEL:06-6205-0258





デビューイベントのゲーム大会午後の部で優勝、イキナリ決勝大会へ進むことになってしまった浅沼氏。表彰式では、賞品を渡すために船水ゼネラルプロデューサーが駆けつけ、ジバク君の作者・柴田亜美先生も登場。きっと驚き通しの一日だったことでしょう。決勝でも頑張って!!

ゲー事典　夏真っ盛りのネオジオワールド東京で行なわれた「The Millennium Debut 2000」。早朝から多くのファンが駆けつけ、カプコンからは春麗、SNKからは不知火舞が駆けつけたのだ。このイベントの模様はカプコンHP、http://www.capcom.co.jp/newproducts/svsc/event/index.htmlに載ってるぞ。

Battletop 日本上陸!!

RELEASE

ゲームの未来形か？ Battletopに注目!!

インターネットが急速に普及しつつある今、アルカディア読者でもネットに接続しているという人は多いと思う。そのネットワークを利用したマルチプレイゲーム（多人数参加型ゲーム）が近年にわかに注目を集めており、パソコンゲームでは『ウルティマオンライン』や『ディアブロ』などの大ヒットが記憶に新しいところだ。また、コンシューマ機でもネットワーク対戦対応のタイトルが続々リリースされている。

そんなネットワークゲームに関する各種サービスを提供しているのが『バトルトップ（http://www.battletop.com/)』だ。バトルトップでは、ネット上で対戦相手を探す（マッチング）サービスとランキングサービスを提供しており、会員ならば誰でもそのサービスを利用できるようになっている。対応ゲームも続々と増えていく予定だ。

無料の会員登録を済ませ、対戦相手を決めたら早速バトル開始。その勝敗でポイントが与えられランキングが上下する、という仕組みになっていて、サービスは年中無休24時間利用可能。ルールやシステムも万全を期しており、高い水準で公正性が保たれている。ランキング上位者や大会での入賞者には高額の賞金＆賞品が授与され、その盛り上がりは勢いを増している。

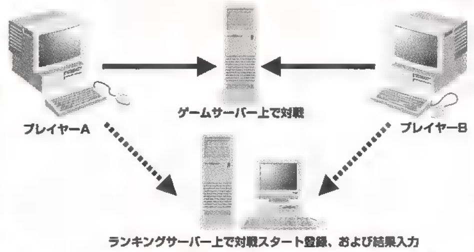
バトルトップ発祥地である韓国ではすでにかなりの社会的認知度を得ており、ゲーマー育成に力を入れる企業も出てきている、と言えばそのすごさが分かってもらえるだろうか。成績優秀者が大学に特例入学できたり(!) 野球やサッカーと同様にプロリーグも創設されたり(!!) と、もはやゲームはほかのプロスポーツと同様、一大マーケットの様相を呈しているのだ。今後は世界的規模での展開が予定されており、日本を含め、主要各国に現地法人が設立されている。

そしてこの動きは日本のゲームセンターのスタイルにも影響を及ぼすかもしれない。昨年発売の本誌Vol.1のネットワークゲーム特集でも紹介したが、韓国ではネットゲーセンが広く普及している。今後ネットワークゲームに対する関心が高まれば、日本国内でもネットゲーセンが広まる可能性があるということだ。

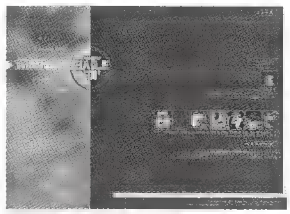
このバトルトップが、9月22日からの東京ゲームショウ内で大会を開催するぞ。上位成績者は、10月に韓国で行なわれる初のネットワークゲーム世界大会『World Cyber Game Challenge』観戦ツアーに招待される。驚くべきはその賞金総額で、何と2000万円を予定しているとのこと。

バトルトップは、これからのゲーム、そしてゲームセンターの可能性を僕らに見せてくれるのかもしれない。気になる人はバトルトップのHPにアクセスだ！

対戦相手を決めたらバトルトップ・ランキングサーバーで両者が対戦スタート登録。対戦後、ランキングサーバーに結果を入力すると（ゲームによっては自動で登録）、即時ランキングが算出・認証される。



バトルトップの仕組み



日本語ページも用意されているバトルトップのサイト。まだ見ぬ強豪がキミを待つ！(http://www.battletop.com/)

バトルトップ@ネットゲーム選手権2000
参加方法：東京ゲームショウ会場内、バトルトップブースにて当日受付（参加無料）
参加資格：特になし。ただし未成年者が世界大会に参加する場合は親権者の同意が必要
開催日程：2000年9月22日(金)～9月24日(日)（ただし22日は業者日）
会場：幕張メッセ
大会ルール・選考方法：バトルトップ社のゲームランキングシステムを使用し、「ストラテジー」「3Dシューティング」等の各カテゴリー上位成績者を世界大会観戦ツアーに招待。招待時の交通、宿泊、食事、保険にかかる費用はすべてバトルトップドットコムが負担する。
主催：バトルトップ ドットコム
(http://www.battletop.com/)
日本選考会オフィシャルサイト：
http://www.battletop.com/TGS2000/
問い合わせ先e-mail：battletop@itv.co.jp

プロのドライバーがF355でフルアタック!

REPORT

7月25、27日に、お台場にある「東京ジョイポリス」にて、日本のトップドライバーが、本物のフェラーリを忠実に再現したゲーム「F355チャレンジ」にチャレンジするというイベントが行なわれた。

8月3日に発売されたドリームキャスト版の「F355チャレンジ」は、インターネットに接続してプロドライバーの走行データをダウンロードし、ゴーストカーとして出現させる機能がある。今回のイベントは、走行データを取る作業を公開し、さらに会場に来たお客さんが対戦できるという内容であった。



会場に来たお客さんと対戦！ 道上氏は普段からゲームをする人だそうです！

初日の25日は、元F1ドライバーの鈴木亜久利氏、高木虎之介氏が、2日目は影山正彦氏、道上龍氏が会場に登場し、お客さんとの対戦、走行データの収録をし、さらにゲームの感想などを聞けるトークショーまで行なわれた。

収録に使われた筐体は、デラックスタイプと言われる、6速シフトで操作ができるタイプであった。対戦では、いわゆるツインタイプと呼ばれる筐体で、6速ミッションは装備されておらず、セミオートマチック（ハンドルに付いているバタフライタイプのシフトで操作）で操作をするタイプだったのだが、なんとゲームは新コースが組み込まれた「2」であった!

走行データの収録は、デラックスタイプにひたすら乗り続けて(フリー走行で1時間ほど)、ゲームに慣れつつタイムが出るまで走り込む形で進められた。その光景は本物のレースそのものだったぞ!



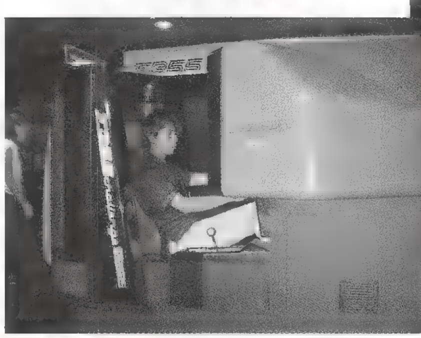
影山氏、ちょっと緊張しすぎでは?



これは道上氏のドライビング風景。



鈴木氏がプレイ後、トークをしてくれた！



現役日本人最速のレーサー、高木氏がタイムアタック!

ゲー事典 テクモ「デッドオアアライブ2」のキャラを携帯電話の待ち受け画面に登場させる新しいマシンがあるらしい。「ishot」という待ちキャラ作成マシンなのだが、DOA2キャラをダウンロードできたのは7月末に行なわれた"期間限定ロケテスト"バージョンだけだったようだ。ロケテストっていうくらいだから、製品化はもうすぐ! かもしれない。

渋谷の町がワールドキックスで燃えた

REPORT

7月30日、ナムコのサッカーゲーム「ワールドキックス」の全国大会「WORLDKICKS Jap@ncup2000ラジオステージ」の決勝大会が、渋谷駅前Q-FRONTにて行なわれた。6月始めから予選が行なわれ、全国870名の戦いを勝ち抜いた猛者14チームが一堂に渋谷に集結し、全日本キックスプレイヤーの頂点（＆イタリア旅行）をめぐる熱い闘いを繰り広げた。

今回のこの大会は、初めて1つのゲームをもとに全国のラジオ局が局対抗のゲーム大会を行なったという、画期的なもの。全国各地からラジオ番組のリスナーも集まり、熱い声援を送っていた。特に、「日高japanblue」チームへの声援が熱かったような気がする。

試合は、毎試合ごとに一進一退の攻防となり、白熱したものとなった。特に準決勝第一試合、九州代表のチームスポイルが、優勝候補と目されていた神奈川代表JSVチームに最後Vゴールで逆転勝ちした時は、会場は最高潮の盛り上がりを見せていた。

そのチームスポイルを決勝で破り、見事優勝を勝ち取ったのは、神奈川代表の大江宗明さんと佐藤昌章さんによる「自称チャンピオンズ」チーム。1点を争うシーソーゲームを見事制し、5対4で勝利した。

そのチャンピオンズのコメントがこれだ。

「予選の神奈川大会は非常にレベルが高かったですね。今日はその神奈川大会で優勝したJSVチームが勝つと思ってたので、優勝できて驚きです。でも予想通りです(笑)。私達は、いつもはプラボ鶴見で夜遅くまで遊んでますので、チャンピオンを名乗りたい人は、私らを倒してからチャンピオンを自称して下さい」と、強気のコメント。キックスファンは、プラボ鶴見を目指そう!



全国から集まったキックの鬼……いや、キックスの猛者達。


会場は選手＆ギャラリーでギッチリ満員。

優勝した「自称チャンピオンズ」チーム。全身に自信がみなぎってるね。


ダビオナ2000関西大会・「第2回関西優駿」開催!!

RELEASE

人気の競走馬育成ゲーム『ダービーオーナーズクラブ2000』の関西大会「第2回関西優駿」が、9月からセガ直営店舗で開催されるぞ。今年5～6月に実施された第1回に続いての開催となる今回は、予選開催店舗が37店。関西地区はもちろん、中国・四国地方のセガ運営店も参加して、西日本一円という規模で行なわれるのだ。ダビオナブリーダーの諸君、カード持って下のお店に走れ!!

【第2回関西優駿 店舗大会概要】
●開催日時：9/15～30（店舗によって異なる）
●参加費用：1500円　●参加募集人数：各店24名
●募集受付：9/1より全店一斉に開始
●店舗大会予選・決勝とも全7レース
●手持ちの親馬カードを使用可能な「新馬戦」
●各店舗から優勝者1名が地区大会（関西地区決勝戦）へ
※地区統一の詳細ルールは予選開催各店舗に掲出

【第2回関西優駿 地区大会概要】
●参加費用：無料　●参加人数：各店代表37名
●開催日時：10/15（日）
●開催場所：セガアリーナpa・dou
●出走馬は、手持ちカードを6枚まで持ち込み可能。

【ダービーオーナーズクラブ2000HPアドレス】
http://www.sega.co.jp/sega/arcade/arcade/doc/

《予選開催店舗一覧》

SW今堅田（滋賀県大津市）	0775-74-2051
SW草津（滋賀県草津市）	0775-61-6577
SW六地蔵（京都市伏見区）	075-603-3220
セガアリーナ浜大津（滋賀県大津市）	077-523-7015
SW甲西（滋賀県甲賀郡）	0748-72-5822
京都ジョイポリス（京都市下京区）	075-365-8778
アミューズメントデプト（奈良市角振新屋町）	0742-26-7789
SW福田（大阪府堺市）	0722-36-9378
SW阪奈SG（奈良県生駒市）	0743-73-9379
HLSアミューズメントシアター（大阪市阿倍野区）	06-6647-0716
SW布施（東大阪市）	06-6783-6999
SW枚方（枚方市須山町）	072-898-9019
SW今福（大阪市城東区）	06-6931-1875
SWフェスティバルゲート（大阪市浪速区）	06-6635-1368
SW門真（大阪府門真市）	072-881-2003
HLSアピオン（大阪市浪速区）	06-6645-7692
心斎橋GIGO（大阪市中央区）	06-6213-8024
SW新三国（豊中市神州町）	06-6332-9521
HLS西中島（大阪市淀川区）	06-6309-5125
ワンダースクエア（和歌山市小雑賀）	0734-24-0253
シネセット（大阪市港区）	06-6576-5643
岸和田アミュージアム（岸和田市下松町）	0724-37-3802
SW岩出（和歌山県那賀郡）	0736-63-2405
セガアリーナ pa・dou（大阪市西区）	06-6583-5100
SWつかしん（尼崎市塚口本町）	06-6420-3621
神戸かもめ館（神戸市中央区）	078-360-6170
SWながさわ（明石市魚住町）	078-941-6642
HS姫路OS（姫路市駅前町）	0792-22-6455
HLS姫路スターレーン（姫路市南畝町）	0792-85-3841
岡山ジョイポリス（岡山市下石井）	086-232-8790
AMプレイス・ギミック・セガ（岡山市[illegible]）	086-274-3801
SW倉敷（岡山県倉敷市）	086-434-9300
SW高松（香川県高松市）	087-866-9526
SWスエヒロ（徳島県徳島市）	0886-54-1550
梅田ジョイポリス（大阪市北区）	06-6366-3647

※SW=ｾｶﾞﾜｰﾙﾄﾞ、HS=ﾊｲﾃｸｾｶﾞ、HLS=ﾊｲﾃｸﾗﾝﾄﾞｾｶﾞ

ゲー事典 『リッジレーサー V アーケードバトル』の登場を記念して、ゲームのイメージガール「深水　藍」のような素敵なイメージガールを発掘するオーディションが開催される!!!　最終選考はAMショー会場のナムコブースだ。キャンギャル? の卵を見に行こう!　そうだ8月31日まで募集を受け付けてるぞ。詳細はhttp://www.namco.co.jp/home/aa/event/rrv-audition/index.htmlへ。

ミスタードリラー選抜キャンペーン継続中!!

EVENT

ミスタードリラー2
ミスタードリラー選抜 ハイスコアキャンペーン 申請用紙

申請スコア
申請タイム　分　秒
申請パスワード
ステージ名 ： インド ・ アメリカ ・ エジプト ・ 北 極
店 舗 名

フリガナ	
氏　名	
ペンネーム	
年齢	性別 / 血液型 / 生年月日
電　話	
住　所	〒
E-メールアドレス	

さて、前号より始まった「アルカディア認定ミスタードリラーキャンペーン」。今号の記事を見るとわかる通り、かなり初心者にやさしい、シキイの低いキャンペーンだ。今後も継続して行なっていくぞ。

9月のキャンペーンのお題目は『タイムアタック」！ ゲーム終了後のパスワード、スコア、タイム等をメモし、左の用紙に必要事項を記入の上官製ハガキに貼り付けて、

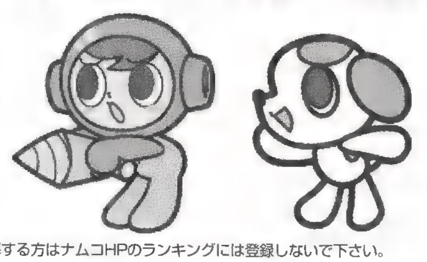
〒151-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部
「ミスタードリラー選抜キャンペーン」係

まで送ろう。今回（二回目の）締切は9月15日（火）必着だ。見事ドリラーの座を射止めた人には、「ミスタードリラー」認定証、そして在庫少にて激レア必至のENGELOPHANY「ミスタードリラーTシャツ」や豪華粗品(?)をプレゼントだ。また、ドリラーの座を逃した人でも、90ページ欄外のクイズに答えれば、「ミスタードリラー2オフィシャルポスター」を抽選でプレゼントだ!!

タイムアタックが苦手な人でも、この後継続していくキャンペーンで、ドリラーの座を射止めるチャンスはあるぞ！ 9月以降は、

10月:エアアタック(ゴールまでに獲得したエアの少なさを競う・10/15必着)
11月:×印アタック(ゴールまでに壊した×印ブロックの数を競う・11/15必着)

でキャンペーンを続けていくぞ。得意なテーマがある人は、そのテーマを今の内に練習しておこう!!



注：ナムコHPにはこちらから登録しますので、応募する方はナムコHPのランキングには登録しないで下さい。

ジャレコ、香港インターネット企業の傘下に!!

REPORT

おなじみジャレコが、香港のインターネット事業会社パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・リミテッド(略称PCCW)に買収されグループ会社になることになった(会社名もPCCWジャパンに変更予定)。すでに新聞やテレビ報道で耳にしているだろうが、気になるのは今後ジャレコが何をしていくのか？ ということ。そのあたりを探ってみよう。

親会社となるPCCWの事業内容は、アジア太平洋地域で各種ブローバンドサービスを提供すること。NOW(Network of the World http://www.now.com)というインターネット向けの双方向コンテンツ配信サービスを構築している。ここではインタラクティヴ広告やペイパービューTV・ペイパーゲーム（見た番組・遊んだゲームに応じて料金を払う）などなど様々なeコマースが展開されている。このNOWの日本語版サービスを行なうために進出してきたわけで、ジャレコ(PCCWジャパン）は「NOW Japan」を立ち上げることが事業となるのだ。また、NOWのコンテンツとして新しいゲームを開発していくことも主力事業となるようだ。

ジャレコの公式発表では、これからの事業内容は以下のようになっている。

【NOWJapan事業】

PCCWのブロードバンド・インターネット向け双方向コンテンツサービスであるNOWの日本語版サービスを事業化し、そのために日本にNOWスタジオを設立する。

【海外向けコンテンツ提供事業】

ゲームソフトのみならず、他社との業務提携により様々な日本のコンテンツを確保し、これらを海外用に編集した上で、PCCWの海外ネットワークを通じて世界に配信する。

●ジャレコ広報によると、10月末(10月30日に行なわれる予定の株主総会)までは従来通りの事業内容が継続されていくとのこと。発表済みのゲームタイトルは予定通り発売されるそうだ。

ドリラーTシャツ、大好評にて売り切れ!!

REPORT

前号において告知した、新宿マルイ=ワンのドリラーイベント「Mr.DRILLER &FIND-OUT READY TO WEAR SPECIAL EVENT」(8月27日にて終了）は、予想以上の人気!! 用意したドリラーTシャツは8月の頭でほぼ7～8割が売り切れ。製作元のENGELOPHANYには、問い合わせの電話が殺到したようだ。

そのENGELOPHANYの今回のイベント仕掛け人、金子博氏。「ドリラーに関しては、たまたまナムコの御所脇さんのところに遊びに行った時に知ったんです。最初は遊んでいるだけだったんですが、これで面白いことができないかと思いまして、キャラクターもポップでかわいいし、グッズを作れるだろうと考えたんですね。この夏にあわせてイベントを考えた時、やはりTシャツだろう、ということで。最初は口コミだけだったんですが、評判が拡がって売れ行きはどんどん伸びて、一日50着売れる時もありました」

また、ドリラーTシャツをマルイ以外で唯一扱っている渋谷のゲームグッズ専門店bit TOUR'sの青木さんも、「やはりドリラーTシャツは、女性を中心に売り上げが良いようですね。全然ドリラーを知らない女性のお客様も、カワイイと買っていきます」と称賛。

金子氏は、「もし家庭用でドリラー2が出るなら、またイベントを行ないたいです。今度はTシャツだけでなく、生活空間をまるごと演出できるぐらいグッズのバリエーションを増やしたいですね」と意欲的。まだアーケードが出たばかりだが、家庭用への移植の期待も膨らむところだ。

金子さんが所属するronde=belleのホームページアドレスは、「http://www.ronde-belle.com/」。



今回の仕掛け人、ナムコの御所脇さんとENGELOPHANYの金子さん。

ゲー事典　う～～んジャレコという社名が無くなってしまうのか……。何となく寂しい気もするけど別にゲーム業界から撤退するというわけじゃないのはひと安心だ。インターネットで「スーチーパイ」に期待したいとこだ。あとは直営しているゲームセンター（ギャレッソやYOU&YOU）がどうなるのかが気になるところ。このあたりの情報は現在調査中!!

ARCADIA News Clip Brand New Updates

セガ・ジョイポリス情報

REPORT

●新宿ジョイポリス閉館!!

96年から新宿タカシマヤタイムズスクエアで営業していた「新宿ジョイポリス」が8月末日で閉館することになった。セガによると、首都圏3ジョイポリス（東京・新宿・横浜）の人気が東京ジョイポリスへの集中していることやテナント賃借条件の改定時期（契約更新ということ）を迎えたことなどが閉館の理由である。4年に渡って親しまれてきた店舗の閉館は寂しい気もするけど、net@などセガの新しい施設に期待していこう。

●東京ジョイポリスに深キョン!

7月28日、東京JPに深田恭子が来館したぞ。主演映画「死者の学園祭」の公開記念キャンペーンの一環で訪れた深キョンは、映画をモチーフにした新アトラクション「死者の学園祭～3Dサウンド～」を体験。大きな悲鳴を響かせていたぞ。アトラクションの壁にはサインもあるよ。



同時上映映画の主演・藤原竜也君と来館した深キョン。

東京ゲームショウ2000秋 開催

RELEASE

今年も東京ゲームショウ秋の季節がやってきた。今回もどんな新作・話題作が発表されるか楽しみだね。「RPGツクール4」「音楽ツクール3」などなどを出展するエンターブレインブースもよろしく。そうそう、スクウェアとセガという大手企業が今回は不参加らしい……。どうなってるんだ？ どうしてもセガブースに行きたい!! という人は23日まで開催されてるアミューズメントマシンショーへどうぞ(情報は73ページ!!)。こっちでもエンターブレインブースが出展してます!!

【東京ゲームショウ2000秋】
開催日時：9/23･24 10時～17時
開催場所：幕張メッセ
（日本コンベンションセンター）
アクセス：JR京葉線・海浜幕張駅



タクミコーポレーション、開発スタッフまだまだ募集中!!

RECRUIT

お馴染みタクミコーポレーションが開発スタッフをまだまだ募集中だ。募集要項は以下の通り。アーケードゲームの仕事に携わりたいキミ! このチャンスのがすなよ!!

【開発スタッフ募集のお知らせ】
当社では、下記の開発スタッフを随時募集いたしております。
興味のある方、応募希望の方は以下のメールアドレスまたは電話番号まで、貴方のお名前と希望職種のほかに、「アルカディアで見ました 応募希望」とご連絡下さい。追って、詳細をご連絡いたします。お問い合わせもお気軽にどうぞ。

●応募に関する問い合わせ先
採用担当：日下（クサカ）
メールアドレス：kusaka@takumi-net.co.jp
電話：03-5269-3571
※なるべく電子メールでの応募・お問い合わせをお願いします。

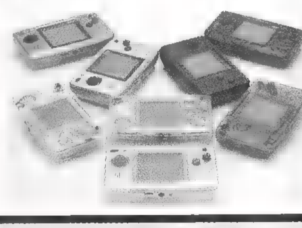
●募集職種　プログラマ(特に急募!!)、プランナー(特に急募!!)、CGデザイナー、サウンドプログラマー

SNK、NEOGEO SHOPPINGオープン

RELEASE

SNKオフィシャルホームページに、インターネットショッピングができる"NEOGEO SHOPPING"が8月1日からオープンしたぞ。取扱商品はネオジオポケット本体をはじめ、現在発売されているネオポケタイトルなどなど。店頭で購入するタイミングを逃していたネオポケユーザーよ、これで自宅にいながらにしてソフトが購入できるぞ。ちなみに、このネットショッピングには申し込み条件があるからHPで確認しよう。

〔NEOGEO SHOPPING〕
アドレス：http://www.neogeo.co.jp/(アクセスはトップページから)
取扱商品：ネオジオポケットカラー 本体（全8色）
ネオジオポケット 周辺機器
ネオジオポケットカラー専用ソフト
（8月中旬現在60タイトル。随時追加）
※商品の料金は、代金引換で支払い。
注文から宅配まで約10日間。



てあたりしだいゲームリスト

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	操作	メーカーのコメントおよび備考	本誌掲載頁
8月22日	婆娑羅	ビスコ	シューティング	8方向レバー2ボタン	SSV第19弾　血を燃やし、そして斬れ!!	92
2000年内	燃えろ! ジャスティス学園	カプコン	3D対戦格闘	―	3人1組のチーム戦、各キャラや学校のカラーにあった派手な演出の技やシステム等が追加!	22
夏頃	クイズでアイドル! ホットデビュー	彩京	クイズ	4ボタン	4人同時プレイで大好評! みんなで目指せ、ファン100万人!	―
9月下旬	サイヴァリア リビジョン	サクセス/タイトー	シューティング	8方向レバー2ボタン	あの「サイヴァリア」第2弾!! こすれ―――!!!	206
9月下旬	コズミックスマッシュ	セガ	アクション	8方向レバー2ボタン	スカッシュとブロック崩しを融合させた中毒性のあるゲーム	198
未定	ドラゴンブレイズ	彩京	シューティング	未定	愛するものたちを救え! 彩京が送る、新ファンタジー縦スクロールシューティング。	86
未定	ガンスパイク	カプコン	アクションシューティング	―	―	―
未定	アシュラバスター	フウキ	2D対戦格闘アクション	8方向レバー3ボタン	AMショーはジャレコ様・ユウビス様のブースにて出展!!	―
発売日	その他のタイトル	メーカー	ジャンル	操作	メーカーのコメントおよび備考	本誌掲載頁
8月下旬	ダンスダンスレボリューション4thMIX	コナミ	ビーマニ	特殊	DDR第4弾!!	84
8月下旬	パラパラパラダイス	コナミ	ビーマニ	特殊	新ダンスSLG	―
8月下旬	ドラムマニア3rdMIX	コナミ	ビーマニ	特殊	ドラム第3弾!!　通信セッション対応	―
9月	ギターフリークス4th MIX	コナミ	ビーマニ	特殊	ギター第4弾!!　通信セッション対応	―
9月	ポップン アニメロ2号	コナミ	ビーマニ	特殊	ポップンアニメロ第2弾!!	―
9月下旬	がんばれ運転士!!	タイトー	電車シミュレーター	マスコン&ブレーキ	ロマン溢れる人気の江ノ島電鉄と伊予鉄道をのんびりと	209
10月	SEGA STRIKE FIGHTER	セガ	フライトシミュレーション	特殊	アメリカ海軍および海兵隊の主力戦闘攻撃機F/A-18ホーネットをモチーフにしたフライトシミュレーションゲーム。	―

ゲー事典　メーカー関係者のみなさんへ。この欄の真上↑にある「てあたりしだいゲームリスト」へ御社の製品を告知してみませんか？ ゲームリスト～となっていますが、メダルゲーム・プライズマシンから景品・キャラクターグッズ、果てはレバーやボタンまで、アーケードゲームに関する商品でしたらなんでもすべて掲載させていただきます。情報をお待ちしてます。

「GUILTYGEAR X CHAMPIONSHIP -Sammy's Cup-」開催

全国地方予選店舗決定!!

全国各地のゲームセンターで盛り上がっている「GUILTYGEAR X」の全国大会が開催されることは前号でお伝えした通りだ。今回は問い合わせが[illegible]到していた「全国地方予選店舗」の発表だ!



ルールは明瞭、ボス使用可!

「GUILTYGEAR X」の全国大会が始動した。今回のこのコーナーでは、そのルールの詳細と予選店舗の紹介を行ないたい。

まずルールだが、様々な憶測が飛び交う中、単純明快なルールとなった。基本的なものは工場出荷時の試合本数やルールが適用され、例外として「テスタメント」「ディズィー」のボス使用が認められるというもの。つまり、全キャラ使用可能の通常対戦であり、個人トーナメント戦だ。チーム戦や3on3などの複合的な試合形式はない。

待望の地方予選店舗発表!

今大会は、全国各地のゲームセンターで開催される地方予選と決勝本選に分けられる。下表の店舗予選での勝利者(代表者：上位2名)が、本選大会に進出できる権利を得ることになる。

今回発表となる地方予選店舗は、主に9月中に開催されるお店が中心であり、この他にも10月に開催される店舗も下記以外に存在するとの情報もある。そのあたりの追加情報は「GUILYGEAR X.com」(http://www.guiltygearx.com/)などのホームページで確認しよう。

また、前号でお伝えした通り、地方店舗予選の優勝者・準優勝者には、賞状と本選参加資格をうたったプレミアカードをプレゼントする予定だ。また、まだ未確定情報ではあるが、決勝本選大会上位者には「GUILTY GEAR X」の透かしが入った賞状や盾はもちろん、ギルティ原画など超レアアイテムが用意されるとの話もある。期待しよう。



GUILTYGEAR X CHAMPIONSHIP -Sammy's Cup- 大会参加店舗(オフィシャル)一覧

予選開催日	地区	店名	住所	TEL	担当者	参加受付開始日	予選開始時間
8/20(日)	東京	ビートライブ	東京都町田市森野1-37-8今村ビルＢ１	042-710-0508	山岸	当日あり	14:00～
9/3(日)	埼玉	ゲームイン遊's 草加店	埼玉県草加市高砂2-2-28	0489-22-6789	飯田	8/21～	14:00～
9/3(日)	新潟	芸夢s ZONE	新潟県新潟市南紫竹1-3-54	025-286-4117	村山	受付中	10:30～
9/3(日)	滋賀	ゲームステーションパロ草津店	滋賀県草津市大路1-14-1	077-567-2276	中澤	当日13:00	13:00～
9/10(日)	福島	SEGAWORLDバレン	福島県いわき市小名浜林城字塚前18-1	0246-58-8500	鈴木	9/1～	10:30～
9/10(日)	千葉	SEGAWORLD成田	千葉県成田市東町157-5	0476-23-2591	外立	9/1～	19:00～
9/10(日)	長崎	プラボ浦上店	長崎県長崎市中園町6-23	095-848-2223	石川	9/3～	14:00～
9/15(休)	京都	ナムコワンダータワー京都店	京都府京都市中京区河原町四条上下大阪町354	075-254-0765	大矢	当日10:00～	16:00～
9/17(日)	新潟	SEGAWORLDマリンフェスタ	新潟県新潟市万代3-1-1	025-241-2249	近藤	9/1～	14:00～
9/17(日)	愛知	AGスクエア豊橋店	愛知県豊橋市広小路1-18ユメックスビル１F	0532-52-7904	谷	受付中～9/10	14:00～
9/17(日)	石川	扇が丘レジャーセンター	石川県石川郡野々市町高橋町15-12	076-246-6406	寺	9/1～	15:00～
9/17(日)	愛知	AGスクエア栄店	愛知県名古屋市中区錦3-17-14ＡＧスクエアビル	052-961-7599	鈴木	9/1～	13:00～
9/23(休)	宮城	ハイテクランドSEGAトレイン	宮城県多賀城市八幡1-6-1	022-367-8577	松田	9/1～	16:00～
9/23(休)	茨城	ハイテクランドSEGAミナミスポーツプラザ	茨城県ひたちなか市東大島2-11-11	029-274-4124	清水	9/1～	14:00～
9/24(日)	北海道	CLUBSEGA札幌	北海道札幌市中央区南５条西4-7	011-512-1868	西村	9/1～	14:00～
9/24(日)	北海道	ハイテクSEGA旭川	旭川市川端７条10丁目	0166-54-8550	米林	9/1～	16:00～
10/1(日)	北海道	SEGAエルゴ	旭川市３条通8丁目左１号イプセビル	0166-25-3744	三上	9/1～	13:00～
10/1(日)	東京	ラビリンス	東京都板橋区徳丸2-3-10	03-3936-7665	和澄	9/1～	15:00～
10/8(日)	群馬	SEGAWORLD伊勢崎	群馬県伊勢崎市大正寺町115-1	0270-32-9775	野林	9/1～	16:00～
10/8(日)	京都	ゲーム's Will	京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1	075-711-1435	山本	8/21～	14:00～
10/8(日)	東京	ファンファン秋葉原店	東京都千代田区神田平河町4	03-3861-6520	久保田	当日	15:00～
10/9(休)	東京	フォーラム21	東京都東久留米市本町3-9-17	0424-76-5657	金明	10/2～	15:00～
10/14(土)	京都	ニューマンモス	京都府京都市八幡水珀18-10	075-982-1973	大下	当日	17:00～
10/15(日)	栃木	SEGAWORLDフェアー	栃木県栃木市昭和町2-25	0282-25-0204	熊沢	10/1～	15:00～
10/15(日)	東京	ゲームニュートン	東京都板橋区志村3-24-3	03-3558-9766	松田	当日	15:00～
10/22(日)	東京	MOM西葛西店	東京都江戸川区西葛西5-1-5	03-3675-8737	加藤	10/1～	15:00～
10/29(日)	茨城	アイアイ駅南店	茨城県水戸市桜川1-4-10	029-221-1001	長谷川	10/15～	13:30～
10/29(日)	神奈川	ニューヨーク大船店	神奈川県鎌倉市大船1-22-6大船会館2F	0467-44-0027	高橋	10/1～	15:00～
11/5(日)	東京	アミューズメントエース	千葉県船橋市前原西2-15-1	047-475-8918	峯木	10/1～	15:00～
11/12(日)	東京	ゲームセンターB-1	千葉県柏市旭町1-1-16	0471-44-5597	古畑	11/1～	15:00～
12/3(日)	宮城	プレイランドエフワン	宮城県仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルＢ１	022-261-5782	高橋	11/1～	14:00～

※参加受付開始日他、参加受付人数の詳細などは、各店舗にお訊ねください。

「GUILTYGEAR X CHAMPIONSHIP -Sammy's Cup-」

主催　株式会社サミーアミューズメントサービス

協賛・協力　サミー株式会社　アークシステムワークス株式会社
株式会社アクアルージュ　株式会社セガ・エンタープライゼス
株式会社エンターブレイン

■問い合わせ事務局■

「GUILTYGEAR X NEO」(株式会社アクアルージュ内)
お問い合わせ時間帯：月・水・金／10:00～17:00
TEL：03-5977-1862
担当：程原 宏明(E-mail：hodohara@cs.puon.net)
住所：東京都豊島区南大塚1-31-17 マイスターSY 201
大会専用ホームページ「GUILYGEAR X.com」(http://www.guiltygearx.com/)

ゲー事典 さて、今大会のルールではボスキャラのテスタメントとディズィーの使用を認めている。もう御存知かもしれないが、これはゲームセンターのお店の人に設定してもらわないとゲーム上での使用は不可能。まだ出現パスワードを入力してないお店なら、店員さんに言って設定してもらおう。パスワードはP104に掲載中です。

今世紀最後の……アミューズメントマシンショーへ行こう!!

アーケードゲームの一大イベント「アミューズメントマシンショー」。
今回は、新たな世紀を飾るにふさわしい新作が登場してくるはず。アーケードゲームの新たな歴史を見届けに行こう!!

21世紀のアーケードマシンを見逃すな!!

今年もアミューズメントマシンショーがやってくる。20世紀最後の年、そして21世紀のアーケードゲーム業界をうらなう大事なショーだ。今まで行ったことがないという人も、今回は東京ビッグサイトに足を運んで欲しい。来るべきアーケードゲームの新時代を共にむかえよう!!

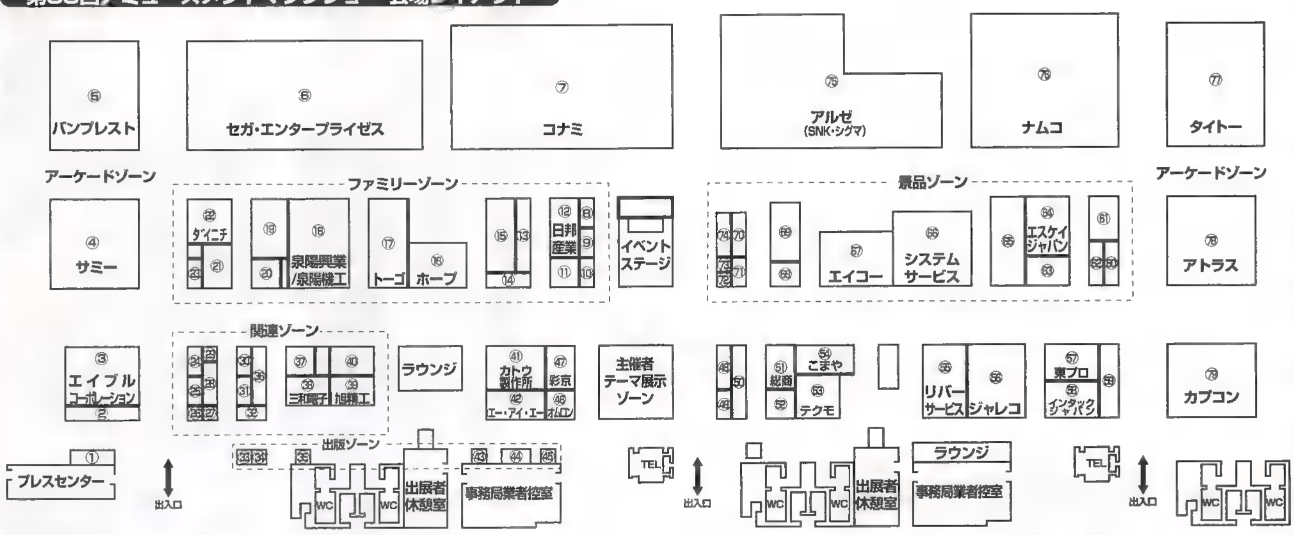
共にむかえよう、なんて言うからには当然だけど、我々編集部も全員参加するのだ。何たって今年はエンターブレインの、というより「アルカディア」ブースがあるからね。ショー会場にゲーメ、じゃなくて「アルカディア」ブースがあるということは、やっぱり「ア」ではじまって、次に「ン」が来て、最後に「ケート」がくるようなイベントがあるかどうか気になるだろうけど、今回は残念ながら……、やります! やらせていただきます!! 予定は未定で決定じゃあないけど楽しみに待っててくれ! というより、会場に来るみんな協力してくれよ!!

さて、今回のAMショーの注目は、「燃えろ! ジャスティス学園」「ブロギアの嵐」「ギガウイング2」「リッジレーサーVアーケードバトル」「NASCAR ARCADE」「SEGA STRIKE FIGHTER」などなど……。この号を読めば、ほとんどのタイトルは載ってるぞ。あとは会場でイキナリ出展される隠し玉に期待しよう。それからもう一つ、今世紀最後のAMショーだけあって、主催のJAMMAも「THE CHARMING MACHINES OF THE PAST & THE FUTURE」というイベントを用意している。業務用ゲームマシンの歴史をパネルや実機!で紹介するという内容だ。そしてレアアイテム満載のオークションもあるから、やっぱり参加しとくべきだぞ。

開催概要

●名称　第38回アミューズメントマシンショー
●テーマ　遊から生まれる豊かな心
●開催要旨　本展示会は、世界をリードする我が国アミューズメント・エンターテインメント産業の総合展示会として、同産業の振興並びに普及を目的として開催する。
●会期　平成12年9月21日～23日の3日間
9月21日(木)　特別招待日(10時00分～17時00分)
9月22日(金)　商談日(10時00分～17時00分)
9月23日(土)　一般公開日(10時00分～17時00分)
●会場　東京国際展示場(東京ビッグサイト)東4・5・6ホール
〒135-0063　東京都江東区有明3-21-1
TEL　03-5530-1111(代)　FAX　03-5530-1222
http://www.bigsight.or.jp
●主催　(社)日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)
全日本遊園施設協会(JAPEA)
●入場料　9月22日(金):商談日　当日登録料:2000円(一般は不可)
23日(土):一般公開日　当日入場料:1000円(前売り:500円)
小学生以下・60歳以上は無料
前売券はチケットぴあ、ローソンチケット、JRみどりの窓口他、首都圏の主要プレイガイド、コンビニエンスストア等で販売いたします。(7月22日前売り開始)
●事務局　(社)日本アミューズメントマシン工業協会　事務局
〒105-0013　東京都港区浜松町1-10-11　盛電社ビル6F
TEL　03-3438-2363　FAX　03-5472-7115
E-mail:am-show@jamma.or.jp

第38回アミューズメントマシンショー 会場レイアウト



アルカディア出展記念・チケットプレゼント

アルカディアブース登場を記念して(?)、25組50名の皆様に9月23日(土)有効の招待券をプレゼントしちゃいます!! ショー開催は目前! ということは締切も目前!! 一緒にAMショーで盛り上がりたいなら、192ページのプレゼントコーナーへ飛べ!!

ゲー事典　さて、アンケート作業の準備を……、あーっ人手が足りない!!。アンケート集計のオマケに号外なんかやっちゃったらもうたいへん。ど～すんの?? よし格安ギャラで働いてくれる人急募!!! 詳しくは、info@arcadiamagazine.comまでメールにて問い合わせのこと。○ーメスト号外用アンケート集計経験者歓迎!(ウソ)

GAME MAKERS News Transmitter

The Future Is Now SNK®

夏といえば海・花火・スイカなど色々楽しみがありますが、冷房の効いた室内でゲームをするのもいいんじゃないでしょうか。みなさん元気にゲームしてますか？　『KOF' 2000』はいよいよマニアックストライカーも大公開！　"ネオ＆ジオ"や"G－マント"などのキャラクターが多数登場します。オススメは"アンノウン"です。でも"アンノウン"って一体誰なんだろう!?　まぁそれはさておき、夏の終りをまだまだ『KOF』で楽しんで下さい。それからこの間、NAOMI基板・DC版『CAPCOM VS. SNK～』をネオジオワールドのイベントで初めてPLAYしました。その感想はというと…最高！　でした。こちらもすごく楽しみです。

開発本部　開発推進室　企画宣伝課
奥野　大介

Amusement Vision

我々アミューズメントヴィジョンでは初のSFジャンル・初の2Pシューティングと初続きのゲームを制作しました。このゲームのコンセプトのひとつに「20世紀を締めくくるゲームを創る!」というテーマがありました。そして、その想いを自由にゲームに込めて創りました。今年の秋に発売されたら、エンディングと我々からのメッセージを見てもらいたいと思います。まずは是非AMショーへ来て、『プラネットハリアーズ』を応援してください。

アミューズメントヴィジョン代表取締役社長
名越稔洋

KONAMI®

夏も終わりに近づいてますが、コナミの夏はまだまだアツイ！「ダンスダンスレボリューション4thMIX」でノリまくり！　踊りまくり！　アミューズメントマシンショーも近づいてきてます。是非遊びに来てねー!!

コナミ(株)　プロモーション室
加茂

8ing EIGHTING CO.,LTD. / RAIZING

まだまだ暑い日差しの残る今日この頃、でも、季節はもう秋！　秋といえば…、そう！　皆さんが楽しみにされているAMショーですよね！　このショーでも、当社制作ゲームが登場する予定です！　どんな作品が出展されるのでしょうか？　それは…、ショー会場で明らかに!!　AMショーに行く人は、当社の名前に要注目ですよ！

エイティング／ライジング　広報
藤本

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO



CAPCOM®

先日某超大作RPGをもらったのですが、仕事の合間に会社でプレイをしていて(もちろんボリュームは小さくして自社商品をプレイしているかのごとく振る舞いつつ)次のセーブポイントでやめよう、何て考えてたら、すっげー次までが長くてビックリした。大人はそんなに暇じゃねぇよと思ったケドここは会社だ。ちょっと反省。その点、勝負が早い対戦格闘って良いよね(って展開にちょっと無理があるか…)。CAPCOM vs. SNKはやればやるほどバーサスが貯まるので、時間が空いたら1プレイ！　の精神で家でもゲーセンでも遊びまくろう!

カプコン 尾島



当コーナー「GAME MAKERS News Trancemitter」では、掲載協力をいただけるメーカー様を募集しております。現在、アーケード製品を鋭意制作中であれば、どなたでも構いません。アルカディア誌面に記事として扱うにはまだ早いけど、「やってるぜぃ!!」の意気込みだけは伝えたい！　というメーカーの皆様の連絡をお待ちしております。

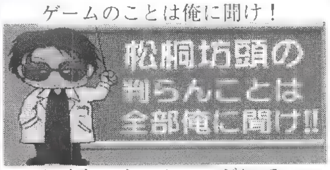
BANPRESTO

9月23日(土)は、みんな何の日か知ってますよね? え? そうそう!「アミューズメントマシンショー」です! バンプレストももちろん参加してます! で、今回の目玉は・・・「ビッグゲストが登場して新商品を発表!」としかまだ言えませんが(謝)、とにかく新しいものテンコ盛りです。そして、2001年春に登場するプライズ景品もどど~ん! と展示したり、ステージなんかもどど~ん! と……とにかく来ればわかります!! 元気なバンプレストを見に来て下さいね!!!

バンプレスト　小林

TAITO

ゲームのことは俺に聞け！



タイトーホームページにて掲載中！！

SEIBU KAIHATSU

さてさて皆様、夏休みはいかがでしたか? 遊びに勉強にと有意義に過ごせましたでしょうか? 私はというと夏バテでな~んにも出来ませんでした(笑) 暴飲暴食（冷たい物ばかり）による自業自得ってヤツですねこれが(トホホ)。ところでAMショーは、といいますと、残念ながら出展予定はありません。本っ当~にゴメンナサイ。しかし毎度毎度の事ですが、ここにはタイトルは書けない例のゲームが現在もロケテスト中ですので、もしゲーセンで見かける事がありましたら、是非ともプレイしてみて下さいね。

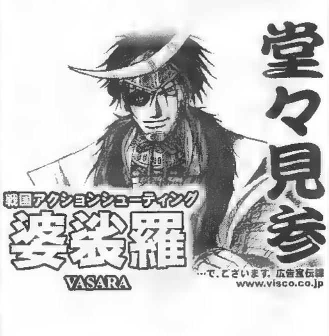
セイブ開発　広報部

Sammy

こんにちわ! 夏バテしてませんか? いよいよ始まった全国大会の予選で、まだまだ暑い日々は続くのだ! 今回のAMショーも、ギルティギアゼクスは止まりません。ゲーム大会やここでしか買えないグッズも多数用意しておりますので、ぜひサミーブースへお越しください。そして今度こそは僕のソルと対戦しましょう! ちなみに対戦では、フォルトレスディフェンスとデッドアングルアタックは超重要! 緊張して使い忘れの無きよう……。

サミー 広報　竹中

VISCO®



TAKUMI

いろいろありましたが、スコトラも無事終了しまして、参加者並びに編集部の皆様お疲れ様でした。そして有り難うございました。また機会があればよろしくお願いします。さてさて、今回はゲストに当社総務の花(?)M浦嬢をお迎えしてます。ではどぉーぞー！

M浦「えっ!? 何言えばいいんですかぁ?」

日下「(小声で) 何でもいいから。ホラ、いつもの大声で話している感じで…」

M浦「そっ、そんなぁ~っ! ヒド~イ!! まるで私が仕事中に大声で喋って~」

日下「オイオイもうスペース無いよぉ…」

SETA®

セタ家庭用ゲームニュース! 10月12日にPS2用ソフト「井出洋介の麻雀家族2」を発売します。以下、CMです。TVでもおなじみの麻雀プロ、井出洋介氏監修による麻雀ゲームが満を持しての登場! 表情豊かなキャラクターたちのリアクションは、なんと十万種類以上! 表情を読むのが勝利のカギだ! 会話によって相手の打ち筋も変化するため、あなどれないぞ! さらに、親切丁寧な麻雀入門ガイドを搭載。誰もが楽しめる麻雀ゲームの決定版!! "脱ぐ麻雀"の新作が出るまで、これで腕を磨いてください!!

販売企画部 加藤

SUNSOFT®

毎度! 皆様お元気でしょうか? お盆休み直前、締め切りに追われ(編集部の方々よりはまし?)疲労しておる、サンソフト広報担当です。さて、今月号はAMショー直前という事で、新情報がわんさか出ているかもしれませんが、今月もサンソフトはAMネタ無しです。良いんでしょうかこんなんで……? まぁ、気を取り直して東京ゲームショウのPRでも。うちのブースの目玉は、なんと"プレイステーション2"対応「モデム」! 同対応「3Dサラウンドシステム」! そしてへべれけに通ずるような謎のキャラクターが……! 乞うご期待! ってところで今月はチョン……

サンソフト・広報・
大吟醸わたなべ・でした。

Fuuki

いよいよ「アシュラバスター」の完成が、秒読み段階に入ってきました。そして、今回のAMショーでは、(株)ジャレコ・(株)ユウビスの2社からの出展が決定! 前回のAOUエキスポから、まるで生まれ変わったようなキャラクターたちで遊べる最初の機会です。

9月のAMショーは、ジャレコ&ユウビスブースで「アシュラバスター」を思う存分楽しんでください。

フウキ

TECMO

早いものでもう9月。「夏休み」なるものをとっていないまま「夏」が終わってゆく……。と、そんな暗~い話はさておき。今年もやってきました! AMショーの季節デス! 今年は東京ゲームショウと同時期で、何か~と注目されやすいゲームショウですが、気合いの入れ方は負けませんっ! もちろん、テクモも出展します。テクモブース今年のテーマはズバリ、「カーニバル」! ここで、『なんじゃそりゃ?』と思ったキミ! テクモブースへぜひ来て下さい。必ず楽しんでもらえると思います!!

広報/つっちー（土原）

SEGA™

猛暑の夏、いかがお過ごしでしょうか。夏休みも残りわずか、悔いの残らないように。現在、渋谷GIGO、池袋GIGO、東京ジョイポリスにある「net@」は体験していただけましたか。ゲームユーザーの方々にはいろいろあなご意見があると思いますが、順次ゲーム関連のコンテンツの充実を図ってまいりますので、どうぞご期待下さい。さて、9月末にはアミューズメントマシンショーが開催されます。セガでは例年になく、話題性に富んだ新製品で勝負します。今回は本当にスゴイぞ!!

㈱セガ・エンタープライゼス　広報
田中

SIGMA

今年も開催されます9月23日(一般公開日)のアミューズメントマシンショー。メダルゲームのシグマは、大花火などのパチスロ機で有名なアルゼのブースで、今回もポーカーゲーム、スロットマシン等のシングル機など豊富なラインナップの新作メダルゲーム機をご用意して皆様をお待ちしています。まだ発売前の新作メダルゲームをお楽しみ頂けますチャンスです。是非この機会に東京ビッグサイトへ。そして、シグマのメダルゲーム機のあるアルゼブースにお越し下さい。

広報担当　田嶋　直樹

WOW ENTERTAINMENT

みなさまこんにちは!! とうとう「GIANT GRAM 2000」が発売になりました! 祝!! 育成レスラーの調子はいかがですか?? 実は社内でも熱いバトルで盛り上がっています。こっそりレベルを上げて小さな大会が夜もふけた深夜社内で繰り広げられているのでした。もうすぐJAMMAショーですね! 次のWOWタイトルは「SEGA STRIKE FIGHTER」です。これはフライトシミュレーターで、戦闘機操縦にトライできるのデス!! JAMMAショーでプレイできるので、お楽しみに!

(株)WOW ENTERTAINMENT
広報　山田

namco®

まだまだ残暑が厳しいですね。そんな時はMr.DRILLER2の北極ステージで掘りまくりましょう。いろんな意味で、背筋がゾクゾク!!っとします。来月はAMショー・ゲームショーとイベントがめじろおし。どんなタイトルが出展されるかは、来て見てからのお楽しみ。ちなみにあと2日で会社の夏休みが始まります。予定は未定になってました。ただ疲れることは間違いなし!! 来月はちょっとだけ新作ネタを用意します。夏だ!! 祭りだ!! 大和魂!! それでは……

ナムコ第二開発本部　御所脇

セガロッソ

はじめましてセガ・ロッソの新井です。さて9月に東京ビッグサイトで開催されるAMショーですが、セガ・ロッソからは最新ドライブゲームの「NASCAR ARCADE」を発表します。超キレイなビジュアルはもちろんのこと30台ものライバルカーを蹴散らしながら、ゴールを目指していくエキサイティングなゲームに仕上がってます。みなさん、是非会場に足を運んで実際にプレーしてみてください。もちろん通信対戦もできますから、お友達と会場で盛り上がってくださいね!

JALECO

今回のAMショーでは、携帯電話の待ち受け画面を簡単に作ることができる、「ケータイピピ」をメインに出展します。自分の顔はもちろんのこと、写真や小物まで取り込むことができるので、携帯電話をお持ちの方は、雑誌の切り抜きや彼・彼女の写真などを用意して、ぜひ! ジャレコブースまで足を運んで下さいませマセマセ（言い回し古すぎ!)。対応機種はP209i･P502i･P501i･F209i･F502it･F502i･N209i･N502i･D209i･D502iの10機種ですが、今後も随時対応機種を追加する予定デス! ……そこんとこォ~、ヨ・ロ・シ・ク!（またまた古ッ!)

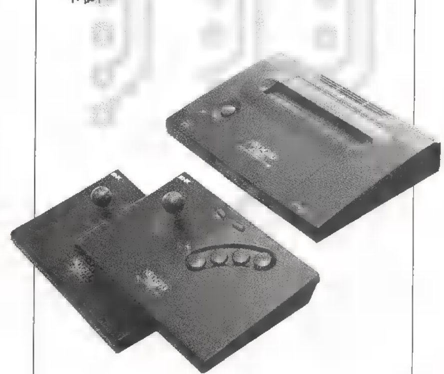
(株)ジャレコ 広報宣伝部／さと吉

掲載協力をいただけるメーカー様へ。毎月毎月お忙しいところ、原稿執筆にご協力いただきましてありがとうございます。お礼ついでと言ってはなんですが、9月に開催されるアミューズメントマシンショーと東京ゲームショウで、皆さんが配布されるPRグッズを会場に行けないアルカディア読者用のプレゼントにしたいなぁ～～と、漠然と考えております。ま、ただの独り言ですけど。



声高らかに捧ぐレクイエム 俺の愛したネオジオゲーム

ゲーマーなら誰もが心の奥にしまっている思い出のゲーム。ここでは、本誌編集者&ライターが愛着を持つゲームの中でも選りすぐりのネオジオ作品を集め、それらに対する熱い思いを綴ってみた。



俺の愛したネオジオゲーム

隠れた名作

誰もが認めるゲームじゃないかも知れない。その存在すら知られていないゲームかも知れない。でも、声を大にして言いたい……。このゲームは最高だ。

思ひ出案内人



RED
バス釣り好きの本誌ライター。ゲーメスト時代からシューティングゲームの攻略を数多く担当。

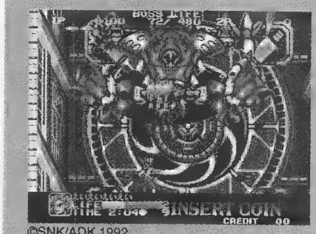


マルヨ
本誌ライター。まるよ、真留世など、千変万化のペンネームで登場する彼の正体は「MVP」。

ニンジャコマンドー

心ときめく必殺技のサウンドエフェクト

TEXT：マルヨ


©SNK/ADK 1992

高校生の自分が、対戦ゲームの渦中で狂喜と金欠に吠えていたとき、それは出た。華々しくデビューというより、「いつ入荷した?」という程度の静かなデビュー。(アクション+シューティング)÷2の中途半端なゲームに見え、対戦ブーム(※1)に押されてそのイスは結構空いていた。過去の担当記事からも分かるように、自分はアクションゲームを大変好む。当然、対戦をしつつも常に視界の隅に入れながら……ついにやっちまった!

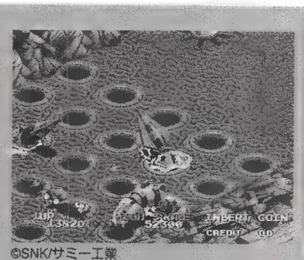
とりあえずインストを見て、男キャラが2人。女キャラは基本的にパスだ。というわけで、どっちにすんべかと悩みつつも一瞬でジョーを選択。「なにやら必殺技が重要っぺれぇ」と瞬時にこのゲームの神髄を理解し、さっそく出してみる。「竜巻神拳!」。コマンドを逆に入れると左右の使い分けができるのも瞬時に発見! 「なんか簡単?」という雰囲気が漂う。

そして数日後、キャラはリューに代わり、お決まりの「ぱっぱっぱっ爆裂究極拳(※2)」の連発で、毎日毎日無抵抗な敵を爆裂究極拳で消し炭にする日が……。今思うに、こんだけ簡単で、爽快感と虐殺感を堪能させてくれるゲームはないのでは? 誰でもあのハイカラで謎なクリアデモが拝めるのもポイント高いね。そんなニンジャコマンドーであるが、自分はあと10年くらいは忘れないだろう。そういえばあの女キャラの名前って何だったっけ? 影薄いなぁ。

ビューポイント

知られざるネオジオ初期のハイセンス・シューティング

TEXT：RED


©SNK/サミー工業

俺のネオジオのイメージっていうのは、はっきり言って「安かろう、ダサかろう」の一言。これは今でもそう思っているし、そんなに外れていないと思っている。けど、このゲームだけは例外だった。ネオジオ筐体に収まっていることが不自然なくらいカッコ良くて、一発で好きになったね。なんとも言えない不思議な世界観が立体感あふれる美麗グラフィックで描かれ、サウンドも最高。特殊な視点(※3)の割に操作感も良好で、ケチの付けようがなかった。クドいようだが、ネオジオ特有のダサさが、微塵も感じられなかったのだ。当然、俺はゲーセンの入荷初日から、ネオジオ筐体の付属品のようになって連コインしまくったものだ。いや、楽しかった。

しかし、悲しいことが起こった。あまりにもハイペースでやり込んだため、実にあっさりクリアできてしまったのである。そう、このゲームは意外と簡単だったのだ。そして、更なる惨劇が俺に襲い掛かった! なんと、行きつけのゲーセンのビューポイントが速攻で消えてしまったのだ! 何故だ? 俺が残機潰し(※4)の長時間プレイで、台を塞ぎ過ぎたからなのか……? そして、俺の行動範囲内では、二度とこのゲームに出会うことはなかった。このゲームは、出回りが悪かったのだ……。

俺にとって、ネオジオ史上唯一ダサくなかったゲーム、それがビューポイントである……。

●NEO·GEO 用語解説

※1：対戦ブーム……
ニンジャコマンドー発売当時は、対戦ゲームが鬼のように出始める少し前。ストリートファイターシリーズが独占禁止法の適用を受けてもいいくらい、一つのゲームに皆が熱中していた。そういえばこの頃から置きコインが少なくなった気がする。

※2：爆裂究極拳……
爆裂に究極な奥義。超攻撃力の爆炎を放射状に発射する。コマンド入力後にボタン連打で必殺技が連射できるため、爆裂究極拳が3つ4つ重なって出せる。もちろんダメージアップ。本文中のSEもこれを指している。これができると雑魚はもちろん、ボスも瞬殺可能。

※3：特殊な視点……
ビューポイントの画面はシューティングフィールドを上空斜め45度から見下ろすといった"クオータービュー"視点を採用し、独特の雰囲気をかもし出している。あとにも先にも、クオータービューを採用したシューティングゲームは数少ない。

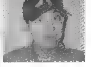
※4：残機潰し……
ハイスコアを狙う際に使われるテクニック。ゲーム中における点効率のいいエリアでスコアを稼いだあとに、わざとミスすることで再び同じエリアでスコアを稼いでいくというもの。ゲームクリア後に得られる残機ボーナスよりもスコア効率がいい場合に用いられる。

俺の愛したネオジオゲーム

?な迷作

キラリと輝く秘めたる魅力はあるものの、「なんかぁ～見た目がイ～ヤ～」とかもろもろの理由でちょっと敬遠されがちな不遇のタイトルたち。溢れんばかりの愛でプレイ！

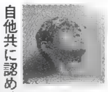
思ひ出案内人


柵太郎
誰もが知らないはじっこゲーにゾクゾクきちゃうマニアックライター。修得ジョブはパシリ。


J・K
某Nフリーク誌のライターあがり編集者。格闘マニアのエセネオジオっ子。スパ王好き。



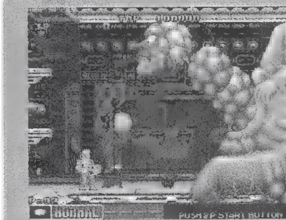
イタキョー
某Nフリーク誌の元副編集長にして、三国志大好きっ子。机の上にルアーを飾るおしゃまさん。


しもでん
自他共に認めるダサゲーマニアゆえに、初期作品にもずっきんハートの本誌デスク。

CYBER-LIP

今や絶滅の危機に瀕している、憶えゲーのアクションゲーム

TEXT：しもでん


©SNK 1990

パターンをしっかり憶えていかないと、あっさりと終わる。そんなアクションゲームが山ほどあった時代の中に生まれてきたサイバーリップも、その例に洩れない。

戦局に合わせてショットを切り替える楽しさ。敵弾はおろか、接触しても即ミス。そんな緊張感が良かった。上手くなるにつれ、エレベーターではハズレを引きたくなるし、ラス面で開幕サイバーリップを引き当ててしまったときの虚しさも、今ではいい想い出だ。

当時、アクションゲームは他にもあったし、人気のある機種は大勢が遊んでいた。しかし、誰も遊んでいないゲームのパターンを自分で作り、征服していくことの方が楽しかった。……そう、地元では誰もサイバーリップで遊んでいなかったから、俺は選んだのだ。

初期のネオジオには、こんな泥臭いアクションゲームが多く存在し、それがまた好きだった（※1）。

風雲黙示録 ～格闘創世～

ゲーム全体から漂う、微妙な外し感が独特の味わいを生んだ

TEXT：イタキョー


©SNK 1995

はからずして当特集では「迷作」にくくられてしまっている本作。あえてかかる言い方をさせてもらえば、キャラクターはどこか垢抜けない感が漂い、システムも過去のSNK作品で見たことがあるものばかり……という印象が強い。

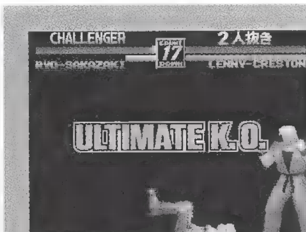
ただ、俺がこの『風雲』に好感を持ったのは、初期のネオジオ作品に見られる「泥臭さ」……言葉は悪いがネオジオの柱となる「餓狼」「龍虎」「サムライ」が、一作目で放っていた『意図的ワザとらしさ（※2）』を感じたからだ。システム的にも、全キャラ通常技に飛び道具が標準装備されていたり、餓狼シリーズとは違ったアプローチの仕方で画面に奥行きを持たせたり、開拓精神は十分に受け止めることができた。

だが、俺が風雲で最も印象に残っているのは、出かかりは無敵ではないが上昇中無敵、という微妙な性能の技だったりする。

アート・オブ・ファイティング 龍虎の拳 外伝

2Dと3Dの融合！ 新要素が山盛りの意欲作!?

TEXT：J・K



©SNK 1996

3D格闘を2Dに持ち込んだら？ そんな試みを大まじめに実行したのは、あとにもさきにもこの作品ぐらいだろう。「アルティメイトKO（※3）」や「お誕生日おめでとうシステム」など、前代未聞のシステムも話題を呼んだ。

だが、本作の魅力は「微妙にずれたゲーム観」にある。モーションキャプチャーを採用した無駄にスムーズな動き、ほのぼのとしたBGM、間の抜けた脱力モノの勝ちゼリフなど、ナゾに統一が取れているのだ（狙ってた?）。

もちろん、対戦だって面白かったですよ。どんな技でもカウンターヒットすると浮いて（よろけて）体力半分という、シビアな駆け引きとヒット確認がアツく、仲間内で3日3晩対戦しまくったのを思い出しますな……。皆も、一度でいいから仲のいい友達とプレイしてみてほしい。必要以上に盛り上がれることを保証するぞ。

戦国伝承

他人の力で大暴れ！ 紙ッぺらみたいな敵がステキ

TEXT：柵太郎



©SNK 1991

BGMの長唄16ビートを総身で感じとりながら、落ち武者ゾンビをブン殴っていく痛怪和風アクション戦国伝承。46メガの小宇宙に織り込まれたその魅力は、エセジャポネ度爆発のB級ムードにあるのです。オトノサマ、ユーレイ、シラハードリ、外人の子供でも知っている和の世界を、金はかかるが、吐けるほど堪能できるぞ。

当時、戦国にハマッていた俺たちの助キャラ（※4）本命はズバリ犬。服を着た犬は許せんが、鎧犬はかっこいい。アイテムで吐けるチビ犬もプリティ。ボスなんか、ワオーンと空中丸まりアタックで迎撃するだけで勝手に画面外で果ててくれる。強いぞ、犬。46メガ中45メガはお前が主役だ！

女三人亀ドラゴンは跳ばないので犬ハメ無効、ラスボスとの上空サイキックバトルにはチェンジ自体ないのでこれもダメと犬のみクリアができないのが残念。

●NEO・GEO 用語解説

※1：泥臭いアクションゲーム
特に好きだったのは、アルファ電子（現ADK）のニンジャコンバット。アルファ電子のすべてがここに凝縮されていると言っていいぐらい、アクの強いゲーム。上で語るにはスペースが小さく語りきれそうもないので、断念した。ザコ敵1点という得点も好きさ。

※2：意図的ワザとらしさ
風雲のコレに惹かれたことは前述の通りである。例えばボスキャラの獅子王はグローブをはめた手で剣を握り、主人公のハヤテは「実戦空手道＋ブーメラン」なる突拍子もない流派の使い手だ。この絶妙な外し具合!! 説明してくれたまえ山岡君！ って誰だ俺？

※3：アルティメイトKO
瀕死の相手に超必殺技を決めると、獲得本数に関係なく試合に勝利できるという、初代龍虎の拳ゆずりのすごいシステム。お誕生日おめでとうシステムは、各キャラの誕生日に、無条件でそのキャラがパワーアップしているという素敵なシステム。

※4：助キャラ
戦国伝承では3人の助キャラと交代して戦うことができる。忍者はリーチが短いうえに防御力も低く、タメ打ちで己が縮小の術が使えるが総じて弱い（アイテムを取ればそこそこ使える）。侍は動きが鈍いが攻撃力が高い。犬はジャンプアタックが強くてカワイイ。

俺の愛したネオジオゲーム

思い入れのある命作

一度しかないこの生。今の一瞬一瞬、いつか来る死に向かって歩むオレの命。そのかけがえのない生と、ひきかえてもよいほどの輝きを持つネオジオゲームの名作がある。それを人は「命作」と呼ぶ。その「命作」を3本紹介。

思ひ出案内人



ももやん
あるときは狙撃手見習い、あるときは脱衣寺の和尚……。何かと誌面で暗躍するライター。



はまー
誰よりもコンボ研究をこよなく愛する本誌ライター。音ゲーのウデもピカイチ。



眼鏡つくす林
本誌編集チョ&ネオジオROM衝動買い率120%の無頼漢。ゆえに家賃滞納生活がデフォ。

天外魔境・真伝

キャラクターとゲーム性が幸せな融合をした硬派な格闘ゲーム

TEXT：ももやん



©1995 HUDSON SOFT

ハドソンの看板RPG「天外魔境」のキャラクターを使った格闘ゲーム。最初にこのゲームの話を聞いたときは、期待度は低かった。格闘ゲームのノウハウが少ないハドソンのキャラゲーでしょ、ってのが最初の正直な意見。

しかし、ROMが某G編集部(※1)に届き触ってみると、その考えは大きく変わった。グラフィック、操作感などは予想以上。とてもノウハウが少ないメーカーが作ったゲームとは思えないほどの出来であった。ハドソンの内情は知らないが、相当格闘ゲームを研究して作ったのではないだろうか。

特に素晴らしかったのがキャラクターごとの設定、差別化。どのキャラにも特徴的な動きが備わっており、多くの遊び方ができた。

十分に楽しめた格闘ゲームであったが、世間での評価はいまいちだった。しかし、当時の編集部の評価が高かった事は記しておこう。

ギャラクシーファイト

格ゲー職人の手によって練り込まれて作られた珠玉の一品

TEXT：はまー



©1995 SUNSOFT

「職人芸」という表現がよく似合うサンソフトの、ネオジオ対戦格闘第1弾。SF的な設定を取り入れることにより、シャープで爽快感溢れる快作に仕上がっている。

無限フィールドとそれに呼応するかのようなハデなふっ飛ばし演出。ダッシュの（当時としては）ある種反則的なスピードや、とにかく移動ベクトルがむやみに誇張されている必殺技。キャンセルダッシュ(※2)を駆使することで生まれるスピーディな連携&連続技。ハードロック・ヘヴィメタル・プログレッシヴロックといった縦ノリ重視のBGM等に、その魅力の片鱗を伝えることができるだろう。

ただ惜しむらくは、当時新参の格闘ゲームは注目されづらく、対戦に関して十分な吟味がされないままマイナーに落ち着いてしまったことだろう。CPU戦はかなり練られており、スコアアタックはかなり研究されていたのだが……。

NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～

初心者・一見さんお断り!? ニンジャシリーズの集大成!!

TEXT：眼鏡つくす林



©SNK/ADK 1996

『ワールドヒーローズ』シリーズ全4作を放ったADKが『ニンジャコンバット』～『ニンジャコマンドー』のニンジャ技術を結集して(?)作り上げた格闘ゲーム。ADKのゲームでありながらフウマもハンゾウも登場しないコトから、このゲームのノリがかつての『痛快GANGAN行進曲』(※3)とは対極にあるコトを勝手に理解した。発売は'96年。ネオジオソフトでは『リアルバウト餓狼伝説』や『サムライスピリッツ天草降臨』などと同じ年の発売となる。参考までに書いとくと『ザ・キング・オブ・ファイターズ』では、'96にあたるのはトーゼン、必須、安定。

発売当時の時代背景としては、対戦格闘ゲームの追加要素（潜在能力やコンボなど）が格闘ゲームのウリとなっており、初級者ユーザーにはかなり厳しいシステムのゲームも数多く登場していた。

本作もそれに追いつけ追いこせ周回遅れとばかりに、真必殺、超力必殺、真超力、闇超力、闇コンボ……と、どれが強ェのか混乱必死の必殺技系インフレ現象を起こしている。おそらくインストカード&技表なしでは、このゲームの半分も理解できないハズ！　だが頼みのゲーメストからムックは発売されてはいないのが残念。ちなみに、ゲーメストムックと同じ大きさの攻略本がアソコ(※3)から出ているので、興味のある方は御一読を。ってゆーか、今売ってるのか？　今買えるのか？

ネオジオ百景

「完成されている」ものが、
必ずしもいいものとは限らないし。
「他人の評価の高い」ものが、
必ずしも良いものとは限らない。
過剰なまでの思い入れや、
個人的な思想が存在することによって、
初めて光輝くモノも、ある。

11年の歴史の中で、幾億の想いが交錯し、
レバーとボタンは、いくつもの物語を紡いだ。
語られることなく埋もれていく、真実の話。

歴史は揺るがず、ただ、そこにある。

大切なのは、自分が「それ」をどう捉え、
どう考え、どう活かすか、だったりする。
他人の言葉に惑わされるな。
自分が培った歴史を信じろ。
11年間の真実を知っているのは、お前だけなのだ。

●NEO・GEO 用語解説

※1：某G編集部
昨年9月、東京・神田神保町にて最初の使命を終えたアーケード専門誌の編集部のこと。

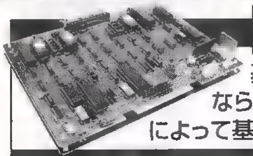
※2：キャンセルダッシュ
通常技をキャンセルして、必殺技などと同じ感覚でダッシュできる。通常技→ダッシュ通常技→必殺技といった連続技のほか、ダッシュで相手をすり抜けた直後に技を出せば「めくり」にもなった。

※3：痛快GANGAN行進曲
「条さん、ヤッちゃってください！」by勝男のインパクトが記憶に新しいADK製格闘ゲーム。つかみあいや流血、骨折などプロレスに近い格闘ゲームといえる。……と思ってたら、ゲタで殴るわ嫉妬心で爆発するわトラに噛まれるわと前言撤回を余儀無くされました。

※4：アソコ
SNK公認のネオジオオフィシャル情報誌。つまりは～フリークでお馴染みの某社。ちなみに同誌の創刊スタッフに、現アルカデ編集者がスパイとして入り込んでいたのは、21世紀までヒミツにしておこうと思ったけど書いちゃったからヒミツでもなんでもない。

～アーケードゲーム専門店！広告ページ～

PCB



基板は家庭用ゲーム機にたとえるならソフトに当たる部分です。ゲームによって基板の大きさや形は様々です。

下記のリストは、8月5日現在のものです。在庫・価格は常に変動していますので必ずお電話等でご確認ください。

<<<カプコン>>>	
パワーストーン2(ROM)	20,000
マーヴルvsカプコン2(ROM)	60,000
ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	12,000
ストリートファイターIII 2nd IMPACT	12,000
ストリートファイターIII 3rd STRIKE	28,000
19XX(ROM)	15,000
ヴァンパイアセイヴァー2 (ROM)	3,000
グレート魔法大作戦 (ROM)	20,000
スーパーストリートファイターII X(ROM)	1,500
スーパーマッスルボマー(ROM)	15,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ(ROM)	15,000
虹色町の奇跡(ROM)	2,000
マーズマトリックス	60,000
1941	34,000
クイズ　カプコンワールド2	5,000
ストリートファイターEX plus	25,000
ストリートファイターII	6,000
ストリートファイターIIダッシュ	7,000
戦場の狼 II	18,000
テトリスグランドマスター	42,000
ナイツオブザラウンド	18,000
バース	10,000
ファイナルファイト	25,000
<<<タイトー>>>	
サイヴァリア	68,000
スーパーパズルボブル	58,000
サイキックフォース2012	7,000
スラップショット	4,000
ニンジャウォリアーズ（ハーネス付き）	78,000
ファイターズインパクト	9,000
ファイターズインパクトA	13,000
メタルブラック	13,000
レイストーム	9,000
レイフォース	12,000

カイザーナックル(ROM)	2,000
きらめきスターロード(ROM)	5,000
バブルシンフォニー(ROM)	4,000
バブルメモリーズ(ROM)	15,000
ランドメーカー(ROM)	4,000
<<<コナミ>>>	
NBA プレイバイプレイ	78,000
ガイアポリス	15,000
カウボーイズ	28,000
究極戦隊ダダンダーン	25,000
グラディウスIII	32,000
グラディウスIV	38,000
コナミ80'sアーケードギャラリー	28,000
スーパービシバシチャンプ（パネル付）	38,000
スラムダンク	2,000
ダークフォースレジェンド	32,000
飛べポリスターズ	4,000
バスアングラー（パネル付き）	28,000
バスアングラー2（パネル付き）	35,000
バトルトライスト	18,000
<<<セガ>>>	
ギルティギアゼクス	244,000
ギルティギアゼクス(ROM)	180,000
トイファイター（ROM）	8,000
闘魂烈伝4(ROM)	45,000
バーチャNBA(ROM)	88,000
電脳戦機バーチャロン2　Ver5.4(電源・ハーネス付)	58,000
バーチャファイター3tb(PCBのみ)	2,000
バーチャファイター3tb(電源・ハーネス付)	9,000
バーチャファイター	16,000
団地で花札(ROM)	23,000
バーチャル麻雀 マイフェアレディ(ROM)	2,000
プリクラ大作戦(ROM)	2,000
紫炎龍(ROM)	500
ゴールデンアックス デスアダーの復讐	28,000

ダークエッジ	23,000
バーニングライバル	10,000
<<<ナムコ>>>	
アクアラッシュ	52,000
子育てクイズ・マイエンジェル3	5,000
ソウルエッジ	13,000
ソウルキャリバー	60,000
鉄拳	16,000
鉄拳2 Ver.B	22,000
ナムコクラシック Vol.1	19,000
バストアムーブ2（P付）	12,000
ミスタードリラー	88,000
ミスタードリラー2	178,000
<<<SNK>>>	
ガントレットレジェンド（4人用）	48,000
餓狼 マーク・オブ・ザ・ウルヴズ	15,000
オーバートップ	8,000
ギャラクシーファイト	1,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	15,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000（新品）	163,000
サムライスピリッツ天草降臨	1,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	200
ショックトルーパーズ 2ndスカッド	10,000
ストライカーズ1945 PLUS	20,000
超人学園ゴウカイザー	4,000
痛快ガンガン行進曲	1,000
月華の剣士	1,000
月華の剣士2	4,000
ティンクルスタースプライツ	7,000
ニンジャマスターズ	3,000
パルスター	5,000
ビューポイント	4,000
風雲スーパータッグバトル	6,000
風雲黙示録	1,000
ブレイカーズ	3,000
ブレイジングスター	7,000
マネーアイドルエクスチェンジャー	2,500
みなさんのおかげさまです	1,500
メタルスラッグ3	40,000
わくわく7	4,000
<<<テクモ>>>	

デッドオアアライブ2(ROM)	12,000
デッドオアアライブ2ミレニアム（ROM）	35,000
上海・真的武勇	7,000
スターフォース	23,000
ロジックプロアドベンチャー	18,000
<<<その他>>>	
逆転パズル番長	2,000
キャノンダンサー	18,000
クレイジークライマー	45,000
クレイジーコング	7,000
雷龍	12,000
シーファイターポセイドン	38,000
上海2	15,000
上海3	9,000
すくすく犬福	42,000
スタジアムヒーロー96	12,000
ソニックウイングスリミテッド	12,000
ダブルドラゴン	12,000
忍者くん阿修羅の章	18,000
バックファイア（ハーネス付き）	28,000
バトルクルーザーM12	28,000
<<<アイレム>>>	
R-TYPE	12,000
R-TYPE II	8,000
アンダーカバーコップス	28,000
ギャロップ	7,000
剣豪	15,000
サンダーブラスター	12,000
ファイアーバレル	18,000
フック	15,000
野球格闘リーグマン	15,000
<<<カネコ>>>	
ギャルズパニックS	22,000
ギャルズパニックS2	35,000
グレート1000マイルラリー	16,000
サイヴァーン	15,000
さるかにハムぞう（パドル付）	18,000
閃激ストライカー	18,000
<<<セイブ>>>	
バイパーフェイズ1NV	20,000
雷電	8,000

雷電2	17,000
ライデンファイターズ	32,000
ライデンファイターズJET	45,000
<<<バンプレスト>>>	
アクウギャレット	14,000
隠忍	18,000
クイズ美少女戦士セーラームーン	18,000
グンペイ	28,000
ぷるるん	3,000
マクロスプラス	15,000
<<<ビスコ>>>	
ステッガー1	9,000
チェンジエアブレード	28,000
ツインイーグルII	25,000
ビビットドール（パネル付）	18,000
<<<ライジング>>>	
疾風魔法大作戦	10,000
バトルガレッガ	9,000
バトルバクレイド	23,000
ブレイブブレイド	48,000
魔法大作戦	17,000
<<<彩京>>>	
ストライカーズ1999	42,000
スペースボンバー	17,000
ソルディバイド	18,000
バトルクロード	15,000
ロードランナー ザ・ディグファイト	23,000
<<<麻雀・花札>>>	
DVD麻雀 第4弾　コスプレ天国5（ソフト）	5,000
DVD麻雀 第5弾　純愛2	88,000
DVD麻雀 第8弾　アイドル学園（ソフト）	5,000
DVD麻雀 第10弾　コスプレ天国6	98,000
DVD麻雀 第14弾　愛モード	118,000
スーチーパイII	7,000
雀々パラダイス2	18,000
対戦ホットギミック	12,000
対戦ホットギミック 快楽天	18,000
対戦ホットギミック3 デジタルサーフィン	38,000
ファイナルロマンス4（対戦ケーブル付）	18,000
ファイナルロマンスR	6,000
麻雀四姉妹若草物語	3,000

C-BOX

C-BOXとは家庭用ゲーム機で言うところの本体に当たる物です。
操作パネルと電源、RGBビデオ変換等が組み込まれています。

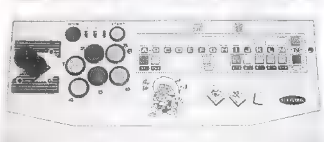
C-BOX新機種登場

シグマ電子のオールインワンタイプです。
電源は+5V15Aの余裕の大容量!!



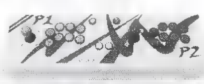
一番安いC-BOX!

雷神　28,800円

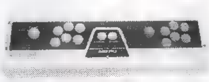


麻雀もOK!シングルC-BOX

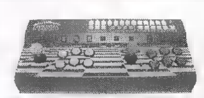
風神　29,800円



ベガJr.　29,800円



ボードマスター　47,000円



パナツインロング　36,000円



シグマセット　39,800円

最新ゲーム予約受付中

★燃えろ！ジャスティス学園　★テトリス ジ・アブソリュート
★プロギアの嵐　★斑鳩 IKARUGA

発売日・価格が決まり次第、ご連絡いたします。

アーケードゲームの仕組み 初心者講座

タイムマシンオリジナルの「アーケードゲームマニュアル」を配布中です。内容は、今まで掲載してきた初心者講座No.1～5をベースにまとめあげたものですが、説明しきれなかった部分の追加や新規情報など、さらに細かいところまで解説したものです。
ご希望の方はおはがきで請求してください。無料でお送りいたします。

ホームページのご案内

さらに詳しい情報は、タイムマシンホームページもチェック！

http://www1.neweb.ne.jp/wb/time/

ほぼリアルタイムに情報を発信中です。メールでの注文も受付中です。

ARCADE PCB SHOP

(株)タイムマシン

東京都国分寺市南町2-11-14 トミービル2F

TEL.042-328-7233
FAX.042-328-7234

営業時間：11:00～19:00 日曜日定休日

★通信販売は代金引替（代引き）がおすすめです。ヤマト宅急便に代金を支払い、商品を受け取るシステムです。お届けも早く安全です。
★最低月1回発行している「ダイレクトメール」のお申し込みは、**おはがき**でご請求ください。3ヶ月間無料でお届けいたします。



あきらめのまなざし
そんなんARIKA
第4部 サブタイトル募集編
編…て
ある日 夫の実家で飯をくらう私
まふみちゃんニンニク好きだろ いつもの2倍入れたからー
わあい
もり もり もり
あんたも早く食べなさい！ 人だけくさい思いするわよっ
義父
義母
もらいっ子状態の恵子
ニンニクで栄養つけた その後は嫁と姑女で殺し合い
エダハで じゃ!!
オラ
ずいぶんかわいいテトリスねっ
なめられませんよお母さまっ
嫁だからって手かげんなしよっ
家族で一番サラマンダーがうまかったりしてあなどれないわ
そこへ 例によって いきなりの電話
三原によ〜
何すかっ今 真剣勝負の真最中
えーから取材によろ！ 8時に渋谷のゲーセンに来るによろ！
ホホホホ 今のうち 今のうち
あら仕事？
ええ！広告マンガの副社長のんから
まあ！「仏檀のロウソクの人」ね！ じゃ仕方ないわ いってらっしゃい!!!
そのセンスのないみやげ物から 夫の実家で「仏檀のロウソクの人」 私の実家で「絶命の手前の人」と呼ばれる ARIKA副社長
いーから早く来い!!!
すみません… クレーンの力が弱くて…
入口のUFOキャッチャーにひっかかってんじゃねーーッッ
もぐもぐ
はっ
ゲーセンで取材ってことはもしや ここで!? T・Aのロケが!!
貴様にT・Aのことをマンガに描く資格はないによろ！
T・Aを語るなり まずTGMをやる込むべし!!!
しぇーっもっともッッ
というわけで今日の取材はTGM！
シングルプレイでLV.600を越えるもしくは対戦で勝つまで居残り以上!!!
ひぃいいいいいー…
悶死だぁあ
どーでもいーけどこいつニンニクくせえッッ!!! 人と会う前は食物気をつけろッ!!!
30分前まで人に会うことになるとはこれっぽっちも思ってなかったよッ ちくしょーざまーみやがれ
風下に立つなあッ!!!
ニンニク臭い女と対戦せねばならない 向いの席の人 ごめん……
!!? 異臭が!?
次の人はずっと相手をしてくれる状
16連敗……
うりあん
向いの人怒ってない!? 怒ってない!?
捨てゲーされたな…
ノーカウントによろ
わあっ
カード投入 一回戦 勝つ
※何もしてない
二回戦 勝つ
※何もしていない
向いの人は もう いない
対戦好きそーな人によろ！ でも並んでる人が来たらかわるによろよ！
いっちゃんがんなまともなコメントしか言えないこの状況は何なんだッ
ひーっ
ごめんなさい向いの人っっ 臭くて下手な女が倒しても倒しても割り込んでてっっ
カード
仕事なのっ 仕事なのよっ 巻きこんでごめんなさい
ああ カードだと200円お得なのねっ
じこ〜っ
ともかく実戦…
チャリン
えーと 右がこれで…
えーと どのボタンが右回転かな
インストインスト
瞬殺
チャリーン
えーとえーと 左がこれ…
惨敗
そんなレベルかーーッッ
ちーちゃん(娘) お父さん今日も帰れないよ
はなから強者のゲームだと近寄らずに今日まで来たんだもん
で 落下速すんのけ？ 下りてるんだっ どーっ？
息子よ 母さん一生ゲーセン暮しかもしれん…



地球とアロカディアと彩京ブースとT.Aの明日はどうなる!!?以下次号?

新作PCB予約受付中！大型機械高価買取中！

毎週更新！マックジャパンFAX情報サービス

新作情報BOX（リリース予定、OP価格等）も開設致しました。個人の方だけでなく、業者の方にもお役に立ちます！

①BOXセンター電話番号

東京	03-3940-6000
大阪	06-6455-6000
名古屋	052-453-6000
福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000
仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000

お近くのBOXセンターへ

➡

②ボックス番号をプッシュ

「こちらは、ファクシミリ情報ボックスセンターです。ボックス番号を押して最後に#を押して下さい。」

◎最新リストBOX NO.
444444#

◎新作情報BOX NO.
444456#

と押して下さい。

注：トーン信号で発信下さい

➡

③あなたのFAX番号

「あなたのFAX番号を市外局番から押して、最後に#を押して下さい。」

○○○○○○○○○○#

「ご指定のFAXにお送り致しますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい。」

➡

④あなたのお手元に！

マックジャパン
最新リストが
取り出せる！
もちろん情報料は
無料です。

今月の販売リスト例　1k=¥1,000（下記日々在庫変動しています。お問い合わせを！）

〈カプコン〉
- 1943（C）……7k
- USネイビー……9k
- キャデラックス……28k
- ストライダー飛竜……18k
- ストライダー飛竜2……20k
- ニモ……20k
- バース……14k
- マッドギア……10k
- ラッシュ&クラッシュ……22k

〈カプコンCP2〉
- マザーボード……6k
- D&D1……15k
- D&D2……25k
- エコロジー(海外版)　32k
- グレート魔法マザー込25k
- ギガウイング(1枚)……28k

〈カプコンCP3〉
- スト3……12k
- スト3　2ND……14k
- スト3　3RD……25k
- ジョジョ1……14k

〈SEGA〉
- カルテット2……18k
- ザクソン……12k
- ジャンプバグ（C）……12k
- スパイダーマン……18k
- ダンプ松本……12k
- ロボレス2001……12k

〈MODEL2/3〉
- ソニックファイターズ　20k
- ゼロガンナー……16k
- デッドオアアライブ……12k
- バーチャファイター2.1　15k
- ファイティングバイパーズ　15k
- ラストブロンクス……15k
- ST-V各種在庫有ります。

〈TAITO〉
- Gダライアス……10k
- グレートソードマン……18k
- サンダーフォックス……10k
- トップランディング(P付き)　48k
- レイストーム……12k
- レイフォース……18k

〈ナムコ〉
- アウトフォクシーズ……16k
- キング&バルーン（C）　6k
- ドラゴンセイバー……14k
- マッハブレイカーズ……16k
- ローリングサンダー　35k
- 爆突機銃艇……42k

〈アイレム〉
- R－TYPE2……12k
- ビジランテ……5k
- ファイアーバレル……16k

〈SNK NEO-GEO〉
- マザー、ソフト各種在庫有

〈コナミ〉
- グラディウス3……28k
- セクシーパロディウス　9k
- バイオレントストーム　28k
- 餓流禍……20k
- 悪魔城ドラキュラ……ask

〈その他〉
- アウトゾーン……16k
- ドギューン……8k
- 鮫・鮫・鮫……18k
- ぐわんげ……32k
- エスプレイド……26k
- 弾銃フィーバロン……12k
- バトルガレッガ……12k
- バトルバクレイド……22k
- アトミックロボキッド……8k
- ラピッドヒーロー……28k
- ノストラダムス……18k
- パチンコセクシーリアクション　38k
- スカイランサー……12k
- スカイスマッシャー……7k
- レゾン……8k
- VAMP1/2韓国製……48k

〈麻雀・花札〉
- E雀さくら荘……28k
- E雀ハイスクール……35k
- ファイナルロマンス2……2k
- ファイナルロマンスR……5k
- ブランニュースターズ　14k
- スーチーパイ2……8k
- スーパーリアルP5.6……4k
- スーパーリアルP4.7……7k
- ハイパーリアクション……5k
- 麻雀学園祭……5k
- 麻雀学園祭2……12k
- 麻雀四姉妹若草物語　6k
- 麻雀同級生SP……5k
- 流星雀士キララスター　10k
- 恋こいしましょ……6k

他在庫あります。要TEL。

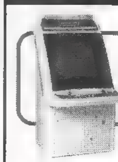
新品・中古好評受付中！

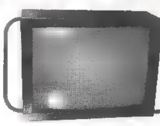
1. 新作、新品PCB予約受付中
2. キャンセル自由！中古PCB予約受付中
3. お届け時間の指定もOK！

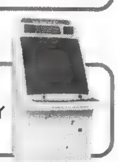
◎全国どこでも通信販売可能！お支払は代引きで！
（お振り込み・現金書留、分割払いももちろんOKです）
◎各種クレジットカードOK！

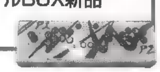
VISA　MasterCard　JCB　NICOS　Orico　DC　MILLION CARD　AMERICAN EXPRESS　Diners Club International

各種中古筐体・モニター・海外グッズ・パーツ


アストロシティ
¥58,000


マック21"
モニター
(15kHz)
¥24,800


NEW
アストロシティ
¥68,000

各種コントロールBOX新品
¥29,800～


30・24φボタン、レバーボール、液晶モニター等

各種入荷多数！お問い合わせ下さい！

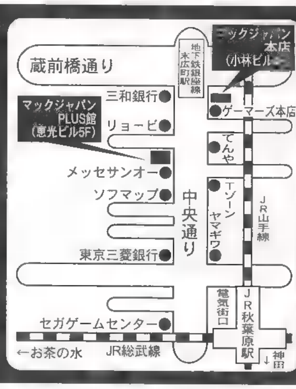
Mak!
マックジャパン

営業時間（両店共通）
平日 AM11時～PM7時
土曜 AM10時～PM7時
日・祝 AM10時～PM6時

本店
東京都千代田区外神田4-7-2 小林ビル4F
TEL 03-3255-0737
FAX 03-3255-0738

プラス館
東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F
TEL 03-3255-4555
FAX 03-3255-4556

e-Mak!
URL http://www.mak-jp.com
e-mail makplus@mak-jp.com



www.mak-jp.com



帰ってきたぜ!

RIDGE RACER V Arcade Battle

●(株)ナムコ　稼働 [illegible]

90年代、一大レースゲームブームを巻き起こした伝説のレースゲーム「リッジレーサー」。その正統後継者「リッジV」が、満を持してアーケードに帰ってきた!!

伝説再び!?

93年に「ウイニングラン」に続くナムコポリゴンレースゲームとして登場した「リッジレーサー」。そのドリフト感を重視した独特のゲーム性、ポリゴンを駆使した美麗なグラフィックにより、瞬く間に業界にレースゲームブームを巻き起こした伝説のナムコレースゲームだ。

アーケードでは同年の「リッジレーサー2」、95年の「レイヴレーサー」とシリーズ化し、その間94年冬にはプレイステーションに移植。ハード発売と同時のソフトとして発売され、大ヒットとなった。その後、同シリーズは主戦場を家庭用に移し、「リッジレーサーレボリューション」「レイジ・レーサー」「R4」とシリーズを重ね、今年3月、PS2の発売と同時に「リッジレーサーV」が発売されたのは記憶に新しい。その「リッジ」が、5年ぶりにアーケードに帰ってくるのだ!



よりリアルに、爽快に[illegible]「リッジ」の真[illegible]

筐体はコレだ!?

左のイラストを見てほしい。これが、再びアーケードに帰って来る「リッジV」の新しい筐体の完成予想図だ。やはり「リッジ」の名を冠するにふさわしく、赤をイメージしたものとなっている。ハンドルを持った感触はどうなのか、あの体を思わずのけぞらすようなドリフト感は残っているのか、興味はつきない。

今回のリッジは、プレイステーション2用「リッジV」の移植版。デビルカーやパックマンカーは使用可能なのか、自分でペイントした車はスロットリンクで持ち込めるのか、新しいコースはあるのかなど、気になるところだ。続報は次号以降でどんどんお伝えしていくので、期待して待っていてくれたまえ。

また、このゲームは9月のAMショーにも出展予定。ホームページなどで行なわれている「[illegible]」キャンペーンの結果発表も行なわれる。関東近圏の方は、AMショーに足を運んでみよう。



初公開!これがリッジV筐体完成図だ!!



カーブ接近! あのグリップ感、ドリフト感はどうなる!?



ライバルを蹴散らし、頂点を目指せ!!



アーバンな感じとさわやかさが漂う背景も、リッジならでは。

ゲー事典 注:筐体は開発中のものであり、変更の可能性があります。また、紹介に使われた画面写真は、すべて家庭用のものです。

父ちゃん助けて！
新作ラッシュで死にそうだ！

BEAT MAXIMUM

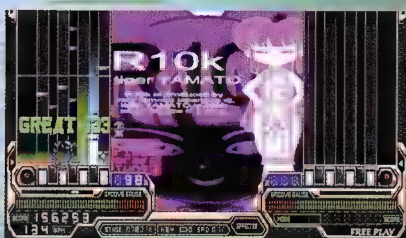
ビート マキシマム

YO！ 今月からビーマニ情報ページを担当することになったDJ・CON虎です。早速だが、コナミからイキのイイ新作情報がメニメニ届いているので、神速で紹介4649！

これらのマシンは9月に開催されるAMショーにてお目見えするらしいので、一刻も早くビートを体感したいせっかちBOYは一般公開日にコナミブースをジェギラ！

IIDX最大の衝撃!!

beatmania IIDX 4th style

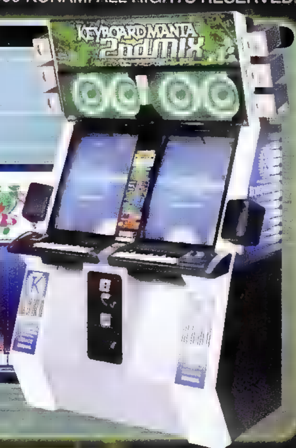


ビーマニシリーズのハイエンドをつっ走っている「beatmania IIDX」に、最新バージョンが登場した！ 30曲を超える新曲に加え、IIDX 3rd styleまでの厳選ナンバーも同時収録！ 合計90曲を超える大ボリュームで、新たなる4th styleの旅が始まる！

何と「悪魔城ドラキュラ（AC）」も収録！

KEYBOARDMANIA 2ndMIX





ハイクオリティサウンドでプレイヤーを魅了した「キーボードマニア」に、待望の続編が登場！ 前作から選抜された10曲に加え、新規投入曲は20曲以上！ ■盤未経験者でも楽しく遊べる「ライトモード」や、待望のダブルプレイモードも追加！

再び始まる重低音の宴

drummania 3rdmix

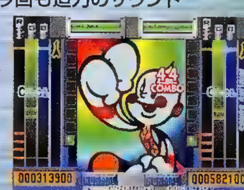




ついこの前、CENTOURのEX.REALをやっとこさ叩き終わって安心している君！ 休む間もなく、次の課題がやって来たきおったわ！ てなわけで、ドラムファン待望の続編が大・登場ーッ!! さらに増えたライセンス曲とロングバージョンが、ギターフリークスとのセッションプレイをさらに熱くする！

情熱のままにかき鳴らせ！

GUITARFREAKS 4thMIX





ギターフリークスも回を重ねて4作目。揺るがぬクオリティと、ヒートし続けるテンションを持って、今回も迫力のサウンドを届けてくれるぞ！ 4thは28の追加楽曲のほかに、画面構成や筐体デザインもグレードアップ！ 搭載総楽曲は91曲だぜ！

おまたせ！ 5回目のパーティ開催！

pop'n music 5





全世界のポッパーズの皆さん、お待ちどうさま！ ポップンミュージックの最新作が、この秋リリース決定しましたーッ!! 今回もバラエティに富んだ楽しい新曲を大幅に追加！ ポップンステージからのコンバート曲もアリ！ Yeah!!

名曲ふたたび。みんなでポップン！

pop'n music ANIMELO 2号





懐かしの楽曲で新たなる境地を開いたpop'n music ANIMELOに続編が登場！ 今回も懐かしいアニメのメロディーがてんこ盛りで、プレイヤーを楽しませてくれるぞ。「ボウリングモード」や「ガンモード」という謎のモードも登場！

魂斗羅豆知識 ～「魂斗羅」とは、熱い斗魂とゲリラ戦術の素質を先天的に併せ持つ、最強の闘士の呼称である（1987年のコナミ広告より抜粋）～ 先天的にそんなモン併せ持ちたくねぇ～というツッコミを入れざるを得ないコピーにリスペクトしてDJ・CON虎は生まれたらしい。ちなみに、一年後に発売された「SUPER魂斗羅」が今の「スパコン」の語源になっているのは周知の通り。

Dance Dance Revolution 4thMIX

ついに100曲突破！ 戦慄の第4弾、発進!!

もはやゲーセンの定番となった銀河系最強のダンスゲーム「DanceDanceRevolution」に、最新作が登場！ かつてない壮大なスケールと、気絶しそうなハイクォリティで送る今世紀最後の感動作が、ついにその姿を現した。

見さらせ！ これが4thの実力じゃい!!

なんか最近、毎月1本のペースでDDRの最新作を紹介しているような気がする私ですが、それはそれで需要と供給がうまい具合に合致してきた結果に相違ない、との結論に達したところで今回紹介するのは、DDRの最新作「4thMIX」!!

いや～今回のDDRもすンげえぞォ～。毎回恒例の新曲追加はもちろんのこと、なんと今回は画面レイアウトや全体的なデザインを大幅リファイン！ 極めて自然に「これぞ新生DDRだッ！」という言葉が口から漏れるほどに、何かいろいろと変わっちゃってますよ。

そして、最も注目すべきポイントとして「DDR」と「DDR Solo」の統合という点が挙げられる。「DDR」は4パネルとダブルプレイで、「DDR Solo」は4パネルと6パネルで遊べるというように、どっちの筐体でも、この「4th MIX」1本あれば稼働させることができるのだ！ すすす、スゲーぜ!!



DDR4th 新曲リスト

曲名	アーティスト名	収録アルバム
DREAM A DREAM	CAPTAIN JACK	DancemaniaX?
EAT YOU UP	ANGIE GOLD	Dancemania super classics
GOTCHA (The Theme from STARSKY&HUTCH)	ANDY G's MAGIC DISCO MACHINE	Dancemania SUMMER 3
BOY'S (EURO MIX)	SMILE.dk	Dancemania EURO-MIX
IN THE HEART OF THE NIGHT	E-ROTIC	DancemaniaX?
HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW (MM GROOVIN MIX)	THE OLIVIA PROJECT	Dancemania SPEED4
KICK THE CAN	BUS STOP	ZIPmaniaII
MUSIC	HABEGALE	DancemaniaX4
NEVER GONNA MAKE (FACTORY DANCE TEAM MIX)	MORGANA	DancemaniaX6
NIGHT IN MOTION	CUBIC22	未定
NINZABURO	C.J.CREW feat.Sedge	DancemaniaSPEED5
ONE TWO (LITTLE BITCH)	BUS STOP	DancemaniaX5
ONLY YOU	CAPTAIN JACK	Dancemania Bass #6
1,2,3,4,007	NI-NI	DancemaniaX6
PINK DINOSAUR	PAPAYA	DancemaniaX2
SAINT GOES MARCHING (REMIX)	THE SAINT	DancemaniaSPEED4
THE 7 JAMP	KEND	DancemaniaX7
SHAKE YOUR BOOTY	KC&THE SUNSHINE BAND	Dancemania CLUB CLASSICSII
SHOOTING STAR	BANG	DancemaniaSPEED
WALKIE TALKIE	KING KONG& D.JUNGLE GIRLS	DancemaniaSuperClassics2
Young Forever	Rebecca	DancemaniaX6
LOVE AGAIN TONIGHT ～For Melissa MIX～	NAOKIfeat.PAULA TERRY	KONAMI Original
BABY BABY GIMME YOUR LOVE	DIVAS	KONAMI Original
B4U	NAOKI	KONAMI Original
BURNIN' THE FLOOR	NAOKI	KONAMI Original
TRIP MACHINE CLIMAX	DE-SIRE	KONAMI Original
HIGHER	NMfeat.SUNNY	KONAMI Original
HYPNφTIC CRISIS	BULE DESTROYERS	KONAMI Original
ORION.78 (AMeuro-MIX)	RE-VENGE	KONAMI Original
MY SUMMER LOVE	MITSU-O! with GEILA	KONAMI Original

※今回紹介しているゲームタイトルの画面写真、筐体は開発中のものです。

気になるニューポイントは？

曲セレクト画面やモードセレクト画面は、従来の画面デザインから大幅にリファイン！ それに伴い、「4thMIX」にはいろいろな新要素が付加されているようだ。現在は仕様の詳細について謎が多いのだが、次号以降のBEAT MAXIMUMのコーナーにて、ばっちりフォローしていくぞ。って言うか、この号が発売されている間には、全国のゲームセンターにて大々的にお目見えするらしいので、早速プレイし尽くそうぜ！



プレイスタイルも三つ！ 視覚的に分かりやすくなっているところもGOODですね！



右上に表示されているカテゴリーは曲のジャンル分け。ノンストップモードからの派生なのかな？



曲セレクト画面も、これまでのものとは一新！ 新鮮な気持ちでナンバーを選べるってモンだ。

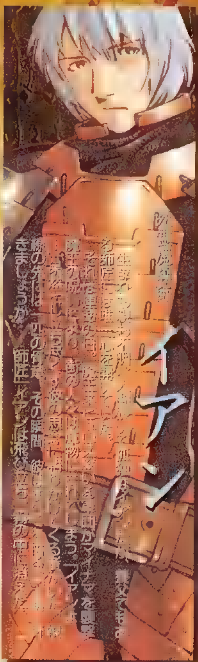


従来は足パネルで決定していたが、4thからは筐体のセレクトボタンで曲難易度を選択。簡単～！

「4thMIX」には、今回掲載した新曲に加え、従来のDDRシリーズに収録されていた曲も楽しむことができる。「3rdPLUS」にて登場した曲も、もちろん全曲楽しむことが可能だぞ。さらに、soloに収録されている人気曲もセレクトして収録。まさに至れり尽くせりのDDR4thMIX!! 発売が待ち遠しいね!

発売迫る！ システムを徹底紹介！

Dragon Blaze









スコアボーナスからドラゴンの動かし方まで、今回はシステムを徹底解説。気になるキャラの武装についても、後ほど紹介していこう。

Text：善之字元帥

※掲載されている記事、及び画像は開発中の基板によるものです。発売されるものとは内容が異なる場合があります。

スコアシステム＆アイテム

基本的にはこれまでの彩京システムを踏襲しているが、本作ならではの新要素も追加されているぞ

ドラゴン銀貨＆金貨

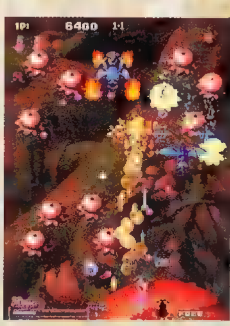
ドラゴン銀貨＆金貨は、敵を倒したときに出現するスコアアイテムだ。それぞれの違いは出現法則と回収時の点数。まず、銀貨は100点で、持っている敵とそうでない敵があらかじめ設定されている。これに対して金貨は、点数が200点で、出現法則は敵をドラゴンシュート（後述）で倒すこと。金貨は銀貨を持っていない敵を倒したときにも出現するので、スコアを稼ぐには、1匹でも多くの敵をドラゴンシュートで倒すパターンを作ることが最重要となる！



敵の種類によって、金貨と銀貨を出す枚数は決まっている。中型の敵ならウハウハですな。

ボーナスキャリー

ボーナスキャリーは、各ステージに隠されたボーナスキャラ。ステージごとに定められた敵にドラゴンシュートを当てると出現し、ショットを撃ち込むと口から大量のドラゴン金貨が流れ落ちてくる。すべての金貨を回収すればかなりの点数（およそ2万点くらい）になるため、ぜひ出現させたいところだが、出現条件となる敵キャラには小型のザコも含まれるため、まるで砂漠に落とした針を探すように困難かも。キミは1人で探す？それともみんなでローラー作戦？



ガンバード2では特定の場所に重なることで出現したが、本作では特定の敵が持っている。

テクニカルボーナス

最終ボスを除く各ステージのボスは、攻撃中に数秒間「コア」と呼ばれる弱点をさらす。このコアにドラゴンシュートを撃ち込むと、ボーナスが加算され（現行バージョンでは2万点。破壊点は別に加算）、残り耐久力に関係なくボスを倒すことができる。これがテクニカルボーナスだ。このボーナスは『ストライカーズ1999』から継承されたシステムだが、筆者がプレイしてみたところ、以前よりはるかに難しくなっている印象を受けた。またパターン作りがアツそうだ。



テクニカルボーナスを獲得するには、弾幕をかいくぐってコアに接近しなければならない。

スコアに関係するアイテム



ドラゴン銀貨
回収すると100点。銀貨を持っている敵はあらかじめ決められている。



ドラゴン金貨
200点。ボス以外の敵をドラゴンシュートで倒すことによって出現。



ボーナスキャリー
特定の敵にドラゴンシュートを撃ち込むと出現。金貨を大量に放出する。

パワーアップに関係するアイテム



ショット強化
おなじみのアイテム。回収した数によって、ショットが3段階に強化。



ボム
ボム（正式名マジックボム）の使用可能数が1つ増える。大事に使おう。

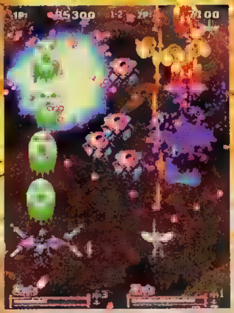
ゲー事典　ドラゴン金貨の回収法：ドラゴンシュートでバリバリ敵を倒していれば、金貨を大量に出現させることは意外にカンタンなのだが、その反面、金貨を全部回収するのはなかなか難しい。そこで、ドラゴンシュートを使ったら、ドラゴンはすぐに呼び戻すのではなく、少しその場に放置しておこう。要は金貨をドラゴンに回収させようというわけだ。

攻撃システムが見えてきた！

本作をより楽しむために、すべての攻撃システムについての理解を深めておこう。

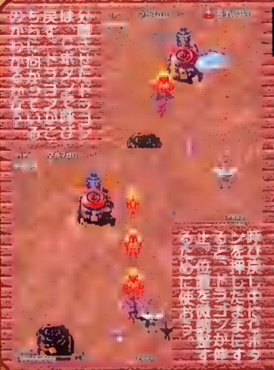
ドラゴンをうまく操るために

本作最大の特徴とも言えるのが、ドラゴンと主人公を別々に操作できる攻撃システム。これは大雑把に説明すると、ドラゴンシュートという攻撃でドラゴンと主人公を分離したあと、そのまま分離して戦うか、あるいはドラゴンを呼び戻して戦うかを選べるというものだ。攻撃の中には、合体／分離の状態によって性質が変化するものもあるため、使いこなせばバリエーション豊かな戦闘が可能。はじめは少し複雑に思うかもしれないが、きちんと理解しておきたい。



合体状態と分離状態、それぞれの状態について理解を深め、ドラゴンを自由自在に操ろう！

CONTROL



ドラゴンシュートで分離させたドラゴンは、Cボタンを押すことで主人公のもとに呼び戻すことができる。ただし、全体的に呼び戻し速度は遅いので、素早くドラゴンと合体したいなら自分からも迎えに行くこと。また、呼び戻し中にCボタンを押したままにしていると、ドラゴンを一時停止させることも可能だ。

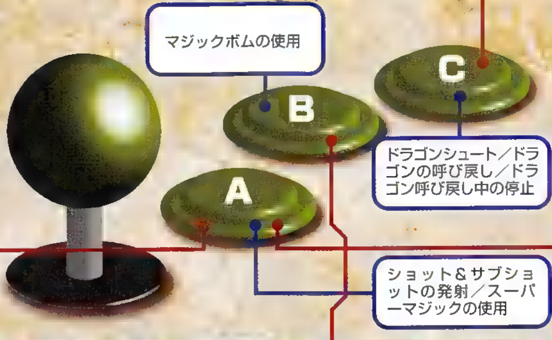
DRAGON



接近攻撃として使うことはもちろん、ドラゴンを敵群の中に「置いてくる」ためにも使う。

DRAGON SHOOT

Cボタンを押すとドラゴンが突進し、敵に大きなダメージを与える。突進距離が短いため、目標に近寄らなければならないというリスクも存在するが、ボスなど耐久力の高い敵に対して多用したい攻撃だ。ちなみに各種アイテムは、分離した後のドラゴンでも回収することが可能。

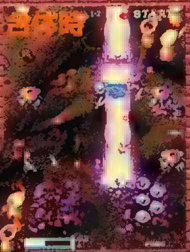


SUPER MAGIC

画面左下のゲージが溜まっているとき、Aボタンを押したままにすることで使える魔法攻撃。合体時は主人公の正面方向に、分離時はドラゴン周辺に攻撃を展開する性質がある。「ストライカーズ1999」のようなレベルの概念はない。



ゲージは敵に撃ち込むと溜まっていく。青い部分を越えれば使用可能だ。



主人公の正面方向に攻撃を展開。ザコを一掃するときは…



有効範囲はドラゴン近辺のみだが、そのぶん攻撃力が高いようだ。

MAGIC BOMB

使用発数に制限のある魔法攻撃で、いわゆるボム。キャラによって弾消し範囲に大きな差があるのが特徴的で、使用した瞬間から無敵になるキャラばかりではない。イアンは特に注意しよう。また、ボスに使用する場合はドラゴンシュートなどを併用しつつダメージを与えていくと良い。



瞬間的に無敵になるキャラばかりではない。イアンはちょっと辛いか。



本作のボムは、範囲内の敵弾を長時間に渡って消し続けるタイプだ。

SHOT

最も基本的な攻撃。ドラゴンと主人公の合体／分離の状態によって、攻撃の性質が変化する。分離状態だと主人公のショットが弱く、ザコを倒すことすら苦労するので、あまりにドラゴンとの距離が離れすぎるのも考えものだ。



合体時はドラゴンがスプレッドショット、主人公はサブショット（パワー2以上あるときのみ）を担当している。



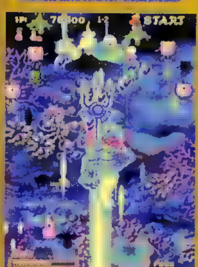
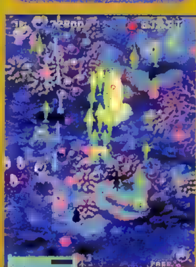
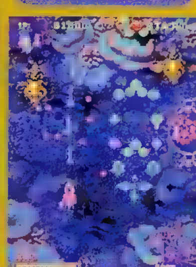
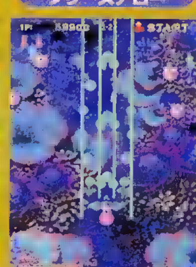
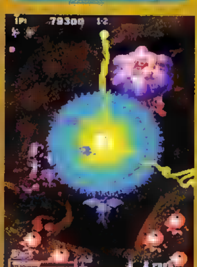
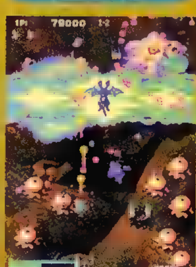
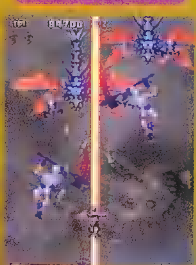
分離時はドラゴンと主人公の両方からショットが発射されるが、主人公のショットには期待しないように。

ゲー事典　合体時と分離時の自キャラ性能：ドラゴンとの合体時と分離時で攻撃の性質が変化することは上で述べた通りだが、実は移動速度も変化している。分離時は合体時よりも若干速度が落ちるので気をつけること。また、編集部内で「当たり判定も違うのでは？」との意見もあったが、これについては未確認。詳細は追って説明するぞ。

キミはどのキャラがお気に入り？

全キャラの武装を一挙に紹介！

とりあえず今回は攻撃の写真を掲載。細かな性能差は次号以降で紹介していく予定だ。

マジックボム	スーパーマジック 分離時	スーパーマジック 合体時	メイン&サブショット 分離時	メイン&サブショット 合体時	
カオスフレアー 	ファイヤーブレス 	バーストランス 	ファイヤーショット 	ファイヤーショット ホーリーランス 	 クエイド Quaid / スピード ★★★ / クセがなく、扱いやすいスタンダードタイプ。[illegible]のにピッタリのキャラといえる。
トライデントラッシュ 	アクアブラスト 	ダイアモンドダスト 	バブルショット 	バブルショット フリーズアロー 	 ソニア Sonia / スピード ★★ / 二匹のチビドラゴンを連れているのが特徴。チビドラゴンは合体時のスーパーマジックなどで活躍する。
サンダーブレイク 	ギガウェイヴ 	ライトニングハンマー 	サンダーショット 	サンダーショット プラズマハンマー 	 ロブ Rob / スピード ★ / スピードは遅いが、メインショット、サブショット[illegible]。パワータイプが[illegible]。
ダークスティンガー 	ヘルスピン 	デスクラッシュ 	ソウルショット 	ソウルショット マジックソード 	 イアン Ian / スピード ★★★★ / 攻撃はすべて[illegible]マニアックキャラだ。

ゲー事典　ドラゴンシュートの性能差：スペースの関係上、上のチャートに含めることができなかったドラゴンシュートだが、どうやらこれにもキャラごとの性能差があるようだ。例えば、ソニアのドラゴンシュートはチビドラゴンが一緒に飛んでいくため攻撃範囲が広く、そのかわりに呼び戻す際のレスポンスが悪い……など。攻撃力にも違いがあるのだろうか？

攻略群集

ゲームに慣れ親しむ入門編の初級。ステップアップと技術応用の中級。さらに究極を追求する上級……。
より深い階層に進むほど、攻略内容も濃く、深くなっていく。
次なるステップを目指すために、まずはページをめくろう。

Amusement Knowledge Chapter 初級編

プレイ方法から始めよう!!

今回の一発目は、なんと上級のエジプトステージの上に、さらなる超上級ステージ「北極ステージ」が出現した『Mr.Driller2』！ 今号では、その「北極ステージ」攻略を中心にお送りするぞ。アルカディア公認「ミスタードリラー選抜キャンペーン」も開催中!! 攻略初登場は、発売したての戦国シューティング『婆裟羅』。最近では貴重な、攻撃に重点を置いた初心者にもプレイしやすいタイトルだ。今回は発売バージョンで変更が加えられた点をふまえつつ、1～3面を攻略していこう。続く、攻略第2回目を迎えた『スラッシュアウト』では、ついに明らかになった「シリージオ大聖堂」の隠しフィーチャーを大紹介！ また、マップ攻略では「バンボーラ男爵の館」と「ミニエラ渓谷」を徹底攻略。初心者向けの記事もあるぞ。



Strategic Accelerator 中級編

多くの技を駆使して上達しよう!!

いよいよ後半面に突入した『InnocentSweeperSILENTSCOPE2』。今回は出現場所の図付きで4面を攻略している。2台筐体が設置されている店を見かけたら、是非ともやってみよう！ 面白いこと間違いなし!! ボス2人が使用可能となり、いっそうの盛り上がりを見せる『ギルティギア ゼクス』は、対空事情や強力連係打開策など、より実戦的なネタをお届け。もちろん、ボスキャラの技解説&対戦攻略もアリ。全国大会に備えて熟読せよ！ 今回の『バトルギア2』は中級コースを紹介。クラスCの車を使い、コーナーごとのポイントを要所要所で丁寧に解説。「テールを滑らせる」「カウンターをあてる」など、基本テクニックを習得しよう。コーナーの多さに惑わされるな!!



Enhanced Struggle Tactics 上級編

究極のテクニックを追及しよう!!

全国各地で熱い対戦が繰り広げられている『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムVer.5.66』。堂々のフィナーレを迎える今回は、前号に引き続き、全VRパイロットに捧げる「バーチャロンシステム講座」をお届けするぞ！ 続いては、攻略最終回を迎える『ブレイブブレイド』。得点効率アップに必須の「早回し」ポイントやボスキャラの攻撃方法&対処法など、内容盛りだくさんでお届け。「ゲー辞典」の小ネタも見逃せないぞ！ ラストはついに最終面到達の『マーズマトリックス』。稼ぎどころの解説などをしていくぞ。スコアトライアルの結果発表もあって、一区切りついた感があるかな。しかし、今話題のカウンターストップという課題が残されている。それについては次号にて。





ミスタードリラー2

© (株)ナムコ

新ステージも発覚し、更に盛り上がるドリラー2。エジプトステージクリア後に、やさしいススムくんのお父さんがいるのに気づいたかな？

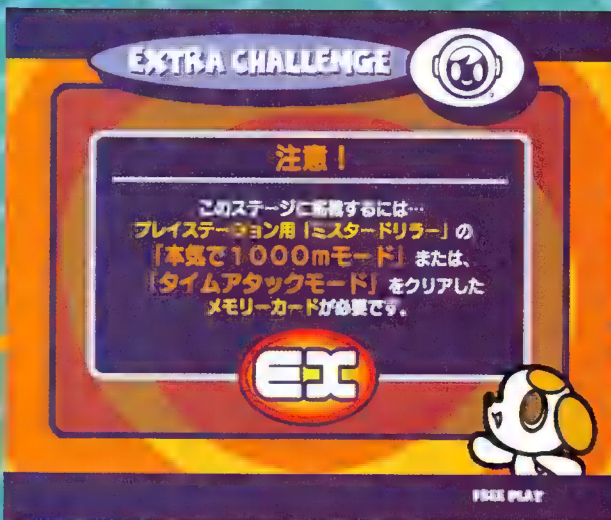


ミスタードリラー選抜キャンペーン 開催中！

PROJECT DRILLER　SYS.10

担当：京城

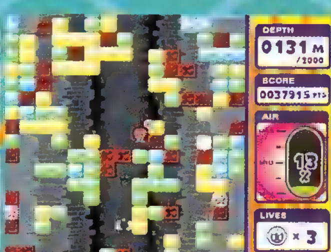
隠しステージ「北極」発覚！

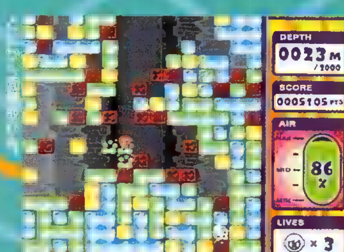






北極ステージ あれこれ





ミスタードリラーの条件



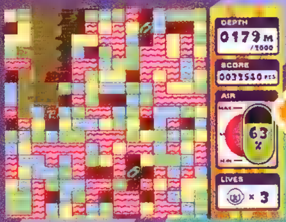
地底人の出現法則

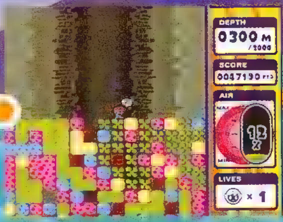


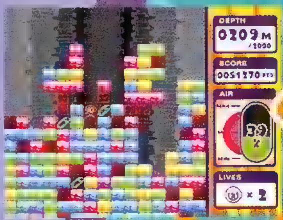
ゲー事典 今回の超上級「北極ステージ」エアー表、何かおかしくないかい？　実は、1800以降のエアー数が書いてないのだ。これは調べ忘れたわけではなく、ナムコさんからドリラー2ポスターを多くもらったので、急遽クイズにしたものだ。答えがわかる人は、ハガキに書いて「ミスタードリラー選抜キャンペーン係」まで。選抜キャンペーンのハガキのスミに書き込んでもOKだぞ。

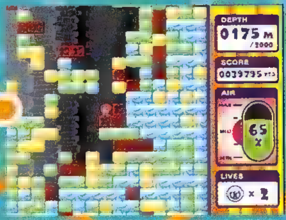
2000m攻略

[illegible]







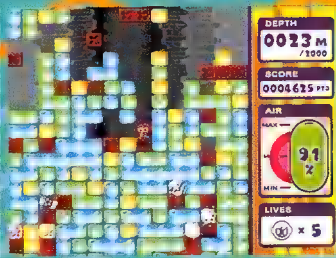


[illegible]

エジプト・北極　酸素表

北極ステージ（超上級）			
深度	エアアイテム数	全回収したときの点数	ブロックの色数
0～100m	2	200	4
～200m	1	300	3
～300m	17	2000	4
～400m	6	2600	4
～500m	6	3200	3
～600m	3	3500	2
～700m	1	3600	4
～800m	14	5000	4
～900m	5	5500	4
～1000m	5	6000	3
～1100m	3	6300	4
～1200m	14	7700	3
～1300m	1	7800	2
～1400m	5	8300	4
～1500m	5	8800	4
～1600m	4	9200	3
～1700m	4	9600	4
～1800m	?	?	?
～1900m	?	?	?
～2000m	?	?	?

エジプトステージ（上級）			
深度	エアアイテム数	全回収したときの点数	ブロックの色数
0～100m	8	800	4
～200m	7	1500	4
～300m	6	2100	4
～400m	6	2700	4
～500m	5	3200	4
～600m	5	3700	4
～700m	6	4300	2
～800m	5	4800	4
～900m	5	5300	4
～1000m	5	5800	3
～1100m	6	6400	4
～1200m	4	6800	4
～1300m	4	7200	4
～1400m	6	7800	2
～1500m	5	8300	4
～1600m	5	8800	4
～1700m	4	9200	3
～1800m	4	9600	4
～1900m	4	10000	3
～2000m	4	10400	4



タイムボーナスの法則

腕前で大きく点数に差が出るタイムボーナスの法則は次の通り。

●インド：10分を切ったら1秒につき500点
●アメリカ：インドと同じ
●エジプト：20分を切ったら1秒につき500点
●北極：エジプトと同じ

2000mモードは9分台を目標にプレイしよう。



ミスタードリラー 選抜キャンペーン 開催中!!

さて、前号より開始したミスタードリラー選抜キャンペーン。今回「アルカディア公認ミスタードリラー」に選ばれたのは下の欄外の3名。彼らには、認定証と限定300着しか製造されなかった「ドリラーオリジナルTシャツ」をプレゼントしよう！

さて、キャンペーンはまだまだ継続中。次は「タイムアタック」勝負だ!! 時限で「ドリラー2」ハイスコア画面にタイムアタックが出現すれば、試合開始!! 70ページの登録用紙に、必要事項を書いて送ってくれたまえ。締切は9月15日（必着）。宛先は、〒151-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ミスタードリラー選抜キャンペーン」係 まで。



ゲー事典　今回のアルカディア公式認定ミスタードリラーはインド：岡見頼子さん（和歌山県）637965点、アメリカ：坂井慎二さん（新潟県）1104705点、エジプト：村越雄司さん（神奈川県）2050805点となった。ナムコホームページ（http://www.namco.co.jp/home/index.html）でもハイスコアキャンペーンが行なわれているが、実はこっちの方がしきいが低いぞ（笑）。

前半面ワンポイント攻略!

婆裟羅 VASARA

弾避けが苦手なシューティング初心者にこそ遊んで欲しいこのゲーム。溜め攻撃を使いまくれば、派手な弾幕も怖くない!



text: RED

婆裟羅の基本

このゲームは一見、今風のバリバリな(?)縦シューに見えるかもしれないが、溜め攻撃のシステムに特徴があり、シューティング初心者にも遊びやすいゲームになっている。

なぜ初心者にも遊びやすいかというと、使いやすくて連発できる溜め攻撃がほとんどの敵弾を消してくれるからだ。また、敵の体当たりでは死なない、というのもポイント。以上2つの理由により、敵が突っ込んでこようと弾を撃ってこようと、溜め攻撃を連発していればどうにかなる場面が多いのだ。

今回は、3面までの中ボス&ボスについて簡単な攻略を紹介してあるが、まず基本となるのは、溜め攻撃を使いまくることだと考えよう。

もちろん、溜め攻撃を連発しているだけでは敵弾を防ぎきれない場面や、普通にショットを連射して敵を撃ったほうが良い場面もあるが、溜め攻撃をメインに攻略を組み立てていく場面の方が圧倒的に多い。

特に中ボス&ボス戦で注意したいのは、溜め攻撃の効果が切れる瞬間。ボス本体に接近して溜め攻撃を当てていると、ボスからどのような攻撃がきているかがわかりづらくなり、溜め攻撃が切れた瞬間に弾が飛んできて……となりやすい。

今回の記事を参考に、ボスの攻撃パターンを覚えて、溜め攻撃で安全に攻撃できるスキを見つけていってほしい。



溜め攻撃はほとんどの敵弾を消してくれる。メインの攻撃手段となる攻防一体の優れ技だ。



ごく一部の敵を除いて、敵の体当たりでは死ぬことはない。



ボスに接近して溜め攻撃を使うときは、溜め攻撃の切れるタイミングに注意しよう。

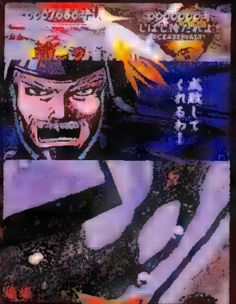
慶長五年 大和 信貴山之戦

中ボス 鳥居元忠

中ボスの登場デモ中に、右上から出現する砲台を撃ってしまえば少し楽になる。

出現した中ボスは、正面に5発の弾を連射してくるので、横にずれた位置で溜めを準備→溜め攻撃の繰り返しでダメージを与えていこう。

中ボスの前部パーツを破壊すると攻撃パターンが変わり、5WAY弾を撃ってくるようになるが、この攻撃をすべて溜め攻撃で消そうとすると、どうしても押されがちになる。余裕があるときに、5WAY弾の隙間に入って避けつつ前に出て、溜め攻撃で砲台や戦車を早めに壊していこう。



デモで鳥居元忠がしゃべっているスキに、砲台を撃っておこう。



前部を破壊後は5WAY弾が来る。弾の間を抜けて前に出て、戦車や砲台を破壊しよう。

ボス 伊達政宗

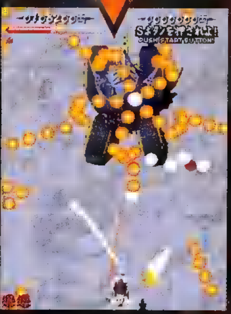
ボスは、3段階まで攻撃が変化する。第1形態は、溜め攻撃直後に次の攻撃パターンが来てミスる、というケースがありがちなので注意。攻撃パターンを覚えていないうちは、ボスの正面に接近しすぎないように注意しよう。

第2形態の、左上の写真の三日月状のウエーブ+3WAY弾のモードは、無理に撃ち込もうとしないほうが安全。画面下で溜め攻撃を使って、防御に徹しよう。

第3形態は左下の写真の攻撃のときに、溜め攻撃で弾を消しつつダメージを与えていこう。溜め損なったりしなければ、まったく問題ない。



この三日月状のウエーブ弾も、溜め攻撃で消すことができるようになった。ここは守り優先でいこう。



こんな激しい攻撃でも、溜め攻撃を使えば何の問題もない。溜め損ないにだけ注意。

ゲー事典 前回のバサラの紹介記事では、伊達政宗機の撃ってくる三日月状のウエーブ弾等の特殊弾は溜め攻撃で消せない、という記述がありましたが、発売バージョンではこの攻撃も含め、ほとんどの特殊弾が消せるようになっています。前回の記事を読んで混乱してしまった読者の皆様、ゴメンナサイ。

豆知識

●ステージの順番について
1〜3面の順番は、キャラごとに決まっている。
真田幸村：上野→鳥羽沖→信貴山
雑賀孫市：鳥羽沖→信貴山→上野
島左近：信貴山→上野→鳥羽沖
それぞれのステージは、何面に登場するかでランクが変わる。今回の各ステージの攻略は、3面のランクを想定している。
●地上物を破壊したときに出る金塊は、光った瞬間に取ると高得点となるが（小3千点、大6千点）、フルパワーになった後のパワーアップアイテムや、ボムをフルにストックした状態でのボムアイテムも、光った瞬間に取ると高得点となる（パワー3千点、ボム1万点）。
●溜めが完成した直後は、敵弾に当たっても死なない（はじき返す）。
●かすり点がある（小弾のみ）。
●孫市の溜め攻撃は、レバー入力によって、任意の方向に飛ばすことが可能。普通に出すだけではリーチが短いので、特にボス戦などでは、積極的に飛ばして敵に当てるようにしよう。敵に囲まれているような場合は、飛ばさずにバリアっぽく使えばいい。



孫市は扱いやすく、初心者にもオススメ。溜め攻撃を使いこなせば、さらに強力。

慶兆五年 伊勢 鳥羽沖之戦

中ボス 九鬼守隆

この中ボスでやっかいなのは、破壊すると撃ち返し弾を撃ってくる浮遊機雷の存在。
孫市はこのステージが1面にくるため撃ち返しはないが、2面だと3発、3面だと5発の撃ち返し弾を撃ってくる。溜め攻撃で浮遊機雷を破壊した場合でも、必ず撃ち返し弾まで消せるとは限らないので、油断しないように。
中ボスの砲台を破壊した後は、浮遊機雷は無視して尻尾（？）部分の砲台へ集中して撃ち込んでいくといいだろう。
ボスを破壊するのが遅くなると、白い敵機（兜首）が出てきてしまうので注意しよう。


浮遊機雷は自機が接触すると、一定時間後に自動的に炸裂するようになっている。


浮遊機雷は無視して、弱点部分の尻尾に撃ち込んでしまおう。

ボス 籐堂高虎

第1段階では、ボスの首の部分と、左右にある砲台を破壊してしまおう。本体の上に並んでいる開閉式の砲台は、開くタイミングに合わせて溜め攻撃を使い、片側ずつ破壊していこう。
第2段階は、弾をばらまいた直後の体当たりに注意が必要。体当たり自体で死ぬことはないのだが、接触して弾かれて、ばらまかれている弾に当たってしまう場合がある。ばらまき弾は、撃たれた直後になるべく溜め攻撃で消しておこう。
第3段階は針状の5WAY弾がやや速いので、溜めが間にあわない場合は落ち着いて避けよう。


ボス本体の上にある開閉式の砲台は、タイミング良く、溜め攻撃でまとめ撃ちしよう。


突進してくる前に、ばらまかれた弾をある程度消しておければ安全。

慶兆五年 三河 上野之戦

中ボス 黒田長政

中ボスが出現後、画面左側に3台、右側の1台の戦車が出現するので、まずはこいつらを破壊してしまおう。
注意したいのは、上の写真の攻撃で、7WAY弾3連射を3セット連発してくる攻撃。すべてを溜め攻撃で消すのは無理なので、避ける準備をしておこう。
第2形態で注意するのは、下の写真の攻撃で、避けることはまず無理。主砲からの連射・主砲回転攻撃×2セットまでに破壊しないと、この攻撃がきてしまう。まあ、普通に撃ち込んでいれば、この攻撃が来るまでに中ボスを破壊できるはずだ。


この攻撃は、すべてを溜め攻撃で防ぎ切ることはできない。避ける準備をしておこう。


これが問題の攻撃。この攻撃が来るまえに破壊してしまおう

ボス 井伊直政 榊原康政

ボスが出現したら、正面で溜め攻撃を連発して、カマ状の腕パーツと、中央の顔部分を破壊してしまおう。
腕パーツと顔部分を破壊したら、さらにボスの正面で溜め攻撃を連発する。すると、耐久力の少ない右側部分が先に壊れ、上の写真のような状態になるので、溜め攻撃を撃ち込んでいく。
ここで注意したいのは、この残った左側部分の先端の顔パーツを破壊すると、内部のコア（？）から、溜め攻撃では防ぎ切れない連射弾による攻撃（下の写真を参照）が始まるということ。この攻撃は大きく動いてかわすようにしよう。


ボスの正面からひたすら溜め攻撃を撃ち込むと、右側が壊れてこのような状態に。


残った左側部分の顔パーツを破壊すると、コア部分からこの攻撃が来る。

ゲー事典　当たり前のことだが、バサラモードも含め、溜め攻撃発動中は無敵というわけではない。オシリから弾を拾ったりすれば、何事もなかったかのように死ぬので溜め攻撃中も注意しよう。



前半戦はこれで完璧！

SLASH OUT

本格的な攻略第2回目はステージ攻略はもとより、隠し要素や初冒険への知識などを伝授していこう。

担当：三茶切断部（スラッシャーズ）

SECRET FACTOR

お宝発見～！　前回攻略した「シリージオ大聖堂」にはまだまだ隠された謎があった。

隠された謎を解き明かせ！

スラッシュアウトには隠された謎が満載されている。ただ単に破壊可能なオブジェを壊してアイテムをゲットするだけではなく、特定の順番に敵を倒したり、あるタイミングで特定の行動をしたり……。その条件は実にさまざま。ただ、いずれもジェムやアイテムを取得できるため、これらの情報を知っていれば長い戦いを有利に進めていくことができるはずだ。

というわけで、今回はシリージオ大聖堂の隠し要素を公開していくことにしよう。


破壊する順番やタイミングが重要な隠し要素もある。いろいろな行動を試してみよう。

シリージオ大聖堂エリア1

シリージオ大聖堂エリア1ではゲートキーパーを倒したあとにお宝が。その条件は、**●破壊可能オブジェであるランプ×2を破壊し、最初のゲートが点滅中にステージ右上にある柱6本を破壊**となっている。

柱を6本破壊した時点で建物から紫ポルコが出現し、これを倒すと「マジック」が!!

では実際に取り方のパターンを紹介しよう。というのも、ゲートキーパーを倒した時点でタイムが30秒になるので、機敏に動かないと紫ポルコを出す前にタイムオーバーになる可能性があるからだ。

まずはゲートキーパーを出現させる前にランプ2つを破壊しておこう。そしてゲートキーパー3匹のうち2匹を倒したら、シフト移動で右上の柱のところまでいく。ここでゲートキーパーを倒すことにより、30秒を無駄なく使うようにするわけだ。

次に速攻で柱6本を破壊。ここはチャージLV2をしっかり狙って当てよう。柱を6本破壊すると建物から紫ポルコが出現するが、建物の近くで戦うのではなく、右上のゲート付近におびきよせるといい。なお、紫ポルコを出したあとはすぐにゲートを開けてもいいので、タイムに応じて判断していこう。また、ゲートを開けたあともタイムがシビアなので、速攻で敵を倒そう。





ゲートを開ける前に柱6本を破壊しよう。ゲートキーパーを倒す位置がポイントだぞ。

シリージオ大聖堂エリア2

ここでは、エリアボスが出現中にエリア1のゲートに近い階段の上のドアの前で「COME ON!」（レバー反時計回り1回転↓B＋C）とやるのが条件だ。

こうすると階段上のドアから紫ポルコが出現し、これを倒すと「ヒールL」と「スペシャル」を出すぞ。

ここは条件でエリアボス出現中となっているので、エリアボスが出現したら取りにいくといい。これで、道中でくらったダメージを全回復してからエリアボスに挑めるわけ。タイムの心配もないので毎回出していくといいだろう。

ということで前回紹介した看板から出る「ヒールS」は、エリアボスを倒したあとの保険で残しておこう。


エリアボスが出たら、階段上のドアの前で「COME ON!」とやってみよう。紫ポルコを倒して回復するべし。

ゲー事典 **"あいさつ" のコツ**：コミュニケーションポーズのコマンド入力が苦手な人は、レバーを1回転させてからボタンを押すのではなく、レバーを4分の3回転～1回転させたところでボタンを押すような感じで入力してみよう。かく言う筆者も最初はコマンド入力に悩まされていたが、この方法にしてから格段に成功率がアップした。（仕事そっちのけのマジンビースト）

雑多システム情報

何気ないものから、知って得する情報までいろいろあるが、知識は多いほうがいい。

バーサークモード

「スペシャル」を1つ消費してできるバーサークモード。「LET'S GO」のかけ声とともにこのモードに突入するが、体が赤く点滅するまでの少しの間は無敵となっているので覚えておきたい。

さて、このバーサークモードの効果は2つあり、1つは魔法以外の攻撃力が1.5倍になり、受けるダメージがすべて1.5倍になるというプレイヤーの変化。受けるダメージが1.5倍になると「ディフェンス」のない前半でかなり危険。1発くらっただけでごっそり体力を奪われてしまうぞ。

しかし、ボス戦などでパターンを見切っている場合はその心配はないので、単純に攻撃力アップと考えることもできる。ボスの攻撃を無敵で回避しつつ、バーサークモードに突入して一気にダメージを与える使い方や、ザコ敵を一気に倒すために使うのも考えられるだろう。タイムアタックをする場合にはうまく活用していきたいところだ。

もう1つは多人数プレイの際、味方に攻撃ができるようになるということ。これは単なる嫌がらせとしか思えないが、対戦も可能ということ?

なお、バーサークモードの効果時間は15秒となっている。


ボス戦では攻撃の避け方を知っていれば、バーサークモードで勝負に出るのもアリ。


バーサークモードに入るこの瞬間は無敵時間となっている。うまく活用していきたい。

アイテム無敵の利用

これはスパイクアウトのときからあるテクニック。その名のとおり、アイテムを取ったときの無敵時間を利用して敵を攻撃したり逃げたりするテクニックだ。このゲームの無敵時間は体が薄く光るだけなので一見わかりにくいが、しっかりと無敵時間はある。

また、敵からダウンを奪われると持っているアイテムを落とすことがあり、この自分が落としたアイテムで無敵時間を作ることも可能。かなり利用価値が高いと言えよう。

例えば、落としたアイテムが2~3個ある場合。アイテムを急いで全部回収するのではなく、1つ取って無敵時間を作りつつ、2つ目を回収する前に自分の落としたジェムを拾う。そのあと2つ目のアイテムを取って無敵→無敵の状況を作ることができるわけだ。また、3つ目の近くに敵がいる場合は、3つ目のアイテムがある方向へ攻撃しつつ前進していくことで、途中で3つ目を回収しながら再び無敵時間を作ることができる。敵の包囲網を無敵時間を利用して突破できるわけだ。回りの状況をよく見て回収の順番を決めていきたい。

ちなみに、ジェムを取っても無敵時間はないので注意!


ダウンしてアイテムを落としてしまってもあせることはない。無敵なのだから。


アイテムを取った無敵を使って攻撃しながら次のアイテムを取りにいくといいぞ。

レベルアップシステム

スラッシュアウトの楽しみの1つであるレベルアップ。レベルアップをすると、体力が全快し、攻撃力、魔力、防御力が上昇していくぞ。

初期体力は300でレベルアップすると+20される(その他の数値は不明)。なお、レベルは30まで設定されているが、そこまで本当にいくかは謎だ。レッツトライ!

Lv	必要経験値(ジェム)
1	—
2	500
3	1000
4	2000
5	3000
6	5000
7	7000
8	10000
9	15000
10	20000
11	25000
12	30000
13	40000
14	50000
15	60000
16	100000
17	200000
18	300000
19	500000
20	1000000
21〜	5000000 ごと

MAGIC NAME

SLASH	LV1	FIRE	LV2	FIRE BALL	SP	FIRE DOME
	LV3	FIRE ROD	LV4	FIRE CANNON	武器	ガラハッド
LUNA	LV1	STAR DUST	LV2	RADIENT	SP	RADIENT FLASH
	LV3	RADIENT ROD	LV4	RADIENT ARROW	武器	シヴァ
AXLE	LV1	ROCK	LV2	ROCK NEEDLE	SP	ROCK SPIKE
	LV3	ROCK PILE	LV4	ROCK BALL	武器	バッカス
KAMUI	LV1	METSU	LV2	WIND ROD	SP	KUZI
	LV3	THUNDER BOLT	LV4	TORNADE	武器	幸村

OTHER COLORS



SLASH
LUNA
AXLE
KAMUI

ゲー事典

カムイのセリフが変化:カムイは4Pカラーのみチャージ魔法のセリフが少し違う。チャージLv2の「ウインドロッド!」は「風神!」に、チャージLv3の「サンダーボルト!」は「雷神!」に、チャージLv4の「トルネード!」は「竜巻!」にそれぞれ変化。ちなみにチャージLv1とスペシャルマジックのセリフは、ほかのカラーと変わらない。金髪なのになぜ日本語!?

stage 2

Mansion of Baron Bambola

強引な攻めは禁物！ フィールドを活かして戦おう

破壊可能オブジェが非常に多いバンボーラ男爵の館。ザコ敵はかなり強力だが、地形を利用すれば楽に倒すことができるぞ。

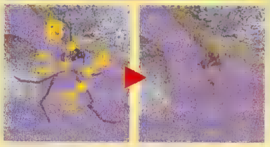


● 規定タイム 4'00"00 ●



大ジャンプ攻撃で枝を折れ！





バンボーラ男爵の館にある木は合計6本。それぞれ4カ所の枝を破壊できる。低い位置にあるAは小ジャンプ攻撃でOK。逆に高い位置にあるCが難しい。

草からジェムが！



少し間合いを離してチャージLv2で破壊しよう。

音を聞け！

ボス戦がスタートしたら、ボスの行動を視界に入れながら様子見。すると、人形がクルクル回りだし、離れていた両手が人形の左右にピタリと移動する。このとき重要なのが、音を聞き分けることだ。人形が回転中に「キュイーン、キュイーン」と音がしたら氷柱攻撃がくる合図。逆に、音がしなかった場合はダブル衝撃波がくる合図なのだ。氷柱攻撃の場合は音と共に人形に張り付き、光り終わった瞬間にB+Cで1回攻撃すれば氷柱攻撃をストップさせることができる。その間、両手は何もしてこないので、垂直大ジャンプ攻撃でザクザク斬ろう。音がせずにダブル衝撃波パターンのときは、両手が人形の左右に移動した瞬間に1、2回ジャンプ攻撃を当てたのち、素早く離れて衝撃波を回避。音がしないため人形が回転したか判断しにくいが、レーダーを見れば対応できるはず。敏速に人形の近づけない場合は無理にダメージを与えずに、回避に専念してもいい。ただ、タイムオーバーになる危険性もあるので、ダブル衝撃波のパターンでもしっかりダメージを与えるように。

両手がバラバラに攻撃してきたときも音を聞き分けることが大事。「ホアッホアッホアッ」と聞こえたら衝撃波がくる前兆なので注意しよう。ボスステージで壊せる物は柱と絵画。柱はすべて壊すと、「ディフェンス」が出るので必ずゲットしておこう。



氷柱攻撃は人形をB+Cで攻撃すれば止めることができるのだ。



柱を全部壊せばディフェンスが出る。ボスを倒したあとでもOK。

STAGE BOSS

MARIONETTE

WEAK POINT —HANDS—

マリオネットの弱点は人形本体ではなく、2つの手。パターンを読んでしっかり倒そう。

D ×1　赤ポーション ×1　M ×1 (3P以上)



フィンガーアタック



ジャンプしたときに出してくる攻撃で、いわゆるデコピン。ジャンプ攻撃を仕掛けていると、たまに出してくるので注意。

衝撃波



どちらかの手で出してくる衝撃波攻撃。出す前に音の前兆があるので、しっかり聞き分けて回避することが大切だ。

ダブル衝撃波



両手を地面に叩き付けて衝撃波を発する攻撃。最初の攻撃のあと、しばらくプレイヤーを追尾してくるので注意。

氷柱攻撃



扇状に氷の弾を発射する攻撃。直前にダウンを奪える技で攻撃すれば発射を止めることができる。

ゲー事典 空中にいる両手をジャンプで攻撃する際、空中で攻撃を2回当てることが重要だが、カムイの場合はジャンプして攻撃するよりも、C+Jで攻撃したほうが効率よくダメージを与えることができるので覚えておこう。ボスステージの柱と絵画はジェムがかなり出るので、壊しておくといい。また、ボスの体力を1／3にした時点で、ポーション赤が出現するぞ。

STAGE 2-1

P×1　M×1　×2

バンボーラ男爵の館は全体が緩やかな登り勾配になっている。下りではコンボが入りにくいので、自分より高い位置の敵を攻撃するのが基本だ。

まずは前方の広場にファンタ(幽霊)とケイプ(帽子)が6体出現。「パワー」を持っていれば、これらのザコ単体をBBB→B+Jで倒すことができる。時間切れにならないようにテキパキ倒そう。

ただし、これらのザコを一度に相手にするのは少々厳しい。右にある岩の間(T1付近)に陣取れば、1体ずつ相手にすることができるので楽に戦えるぞ。増援を倒したら急いで左の棺桶地帯へ。このあとは3体のオッソ(骸骨)がC1、C2、C3、C4の順に登場。C1付近で待ち伏せし、出現と同時に1体倒そう。

対ゲートキーパー戦 赤オッソ×3

ゲートキーパーの赤オッソは、体力が多いことを除けば道中のオッソと同じ性質。マップ中のGKから3体同時に出現する。ここも左の棺桶で待ち伏せして、コンボを駆使して体力を減らしておこう。

だが、すぐに残りの2体が近づいてくるためトドメは刺し切れないはず。このあとは最初の1体をなるべく狙うようにして、B+C↓Bなどで少しずつ体力を奪っていこう。「スピード」があれば、シフト移動しながらチャージLv4を繰り返してもいい。倒したらゲートを開ける前にG11を壊せば「パワー」が出るぞ。


ゲート点灯中にこの草(G11)を破壊すれば「パワー」が出現。忘れずに。

注意すべきザコの対処法

バンボーラ男爵の館に登場するザコのうち、強敵となるのはオッソとファンタ。オッソは他のザコと一緒に戦わないようにすることが特に大切。1対1という状況はまずないが、4～5体が群れているときはB+C→BやチャージLv3orLv4で周りから崩していくのがセオリーだ。ファンタは突進をくらうとダウンしてしまうので優先的に倒すべし。ライフが少ないのが幸いだ。


◆オッソはザコの数を減らしてからじっくり料理しよう。


➡ファンタはB+Cが当たりにくい。BBB→B+Jで優先的に倒せ。

STAGE 2-2

S×1　×1　×1

ゲートを利用するのが安全。エリア1のほうでゲート越しに敵を集め、横にずれて入り口におびき寄せよう。少しずつ中に入れて倒していけば楽に突破できる。チャージLv3がゲートの向こうに届くので、気絶させたら中に入り、横にチャージLv4をぶっ放すのもいい。オッソの毒ガスはゲートを抜けてくるので注意。


ここで敵を少しずつ誘い込み、確実に数を減らしていこう。

対エリアボス戦 大オッソ

階段の上にザコ3体を伴って大オッソが登場。ケイプのどちらかがヒールMを持っているので、ライフが少なかったら倒して回収。ボスの近くまで接近して反応させたら、階段の下まで引っぱり出してから戦うのがいい。単純にフィールドが広いためだ。

ボスに対してはBBBで攻撃して様子を見る、というのが基本。光ったときは走り込んでくるのでシフト移動で横にかわそう。ザコは12体倒すと打ち止めになる。


攻撃のスキを見たらBBB。欲張ると光ったときにかわせない。

草&木のジェム[illegible]狙い[illegible]稼ごう

この面の破壊可能オブジェ[illegible]ら出る[illegible]は20～200と幅が[illegible]。すべ[illegible]出すの[illegible]難しい[illegible]表を見[illegible]取[illegible]場所を決めて[illegible]。

[illegible]:20	[illegible]:20	[illegible]:20	[illegible]:200	[illegible]:20	
[illegible]:50	[illegible]:20	[illegible]:50	[illegible]:20	[illegible]:20	[illegible]:20
[illegible]:50	[illegible]:100	[illegible]:100	[illegible]:20	[illegible]:20	[illegible]:20

T1	T2	T3
枝A：20	枝A：100	枝A：50
枝B：50	枝B：20＋？	枝B：100
枝C：100＋？	枝C：50	枝C：20
枝D：20	枝D：100	枝D：50

T4	T5	T6
枝A：50	枝A：20	枝A：100
枝B：100	枝B：50	枝B：20
枝C：20	枝C：100	枝C：50
枝D：50	枝D：20	枝D：100

パーティープレイ必須!? ジェムの出現法則について

レベルアップに必要な経験値であるジェムが「敵を攻撃することで出現する」ということは、すでにご存じの通り。その数がコンボ数やダメージ量に応じて、高くなっていくことに気づいている人も多いと思うが、実は敵キャラごとにあらかじめジェムの出現する数が決められている。

たとえば、ステージ1のガルロ(鶏)を例とした場合であれば、この敵が落とすジェムの総量は合計で20。これ以上は、たとえコンボをヒットさせてもジェムを落とさないが、ここで重要なのはザコは必ずジェムのすべてを落とすわけではないということ……。もっともダメージの高いチャージLv4でガルロを倒した場合、出現するジェムは合計で25(キャラがレベル1の場合)。単純計算で1体につき5のジェムを損していることになる。これだけを見れば大したことはないが、塵も積もればなんとやら……特に敵の出現数があまり変化しない多人数協力プレイでは、この損がのちのち大きく影響する。

ただし、ゲートキーパーに関してはジェムの規定数を倒したときにすべて出してくれる(規定数＝ダメージ出現数)ので、無理にコンボを狙っていく必要はなし。エリアボス&ステージボスはこれに加えて、倒したときにのみ出現するボーナスジェムが加算されていくしくみなので、コンボ数よりダメージ重視でいこう。


ジェムをかなり損してしまう[illegible]コンボ重視のプレイスタイルも重要[illegible]


BBB→B+J[illegible]チャージLv4を使っていけば、ザコ戦はほとんど楽勝なのだ[illegible]


自動回収のジェム[illegible]も、走っている間に消[illegible]しまう[illegible]回収するク[illegible]をつけよう。


自分が[illegible]時に出るジェムは、現在の経験値[illegible]マイナスされている[illegible]注意。

ゲー事典　バンボーラ男爵の館では上に挙げた以外にもアイテムが2つ出現する。条件と出現アイテムは**敵を「50匹倒す：ミスティック」、「ファンタを20匹倒す：ヒールS」**だ。だが実はこの2つのアイテム、1Pでプレイしていると敵の数が少ないため、条件を満たせず出すことができない。事実上、多人数プレイ時のみのアイテムということになる。エリア2で出現するぞ。

stage 3

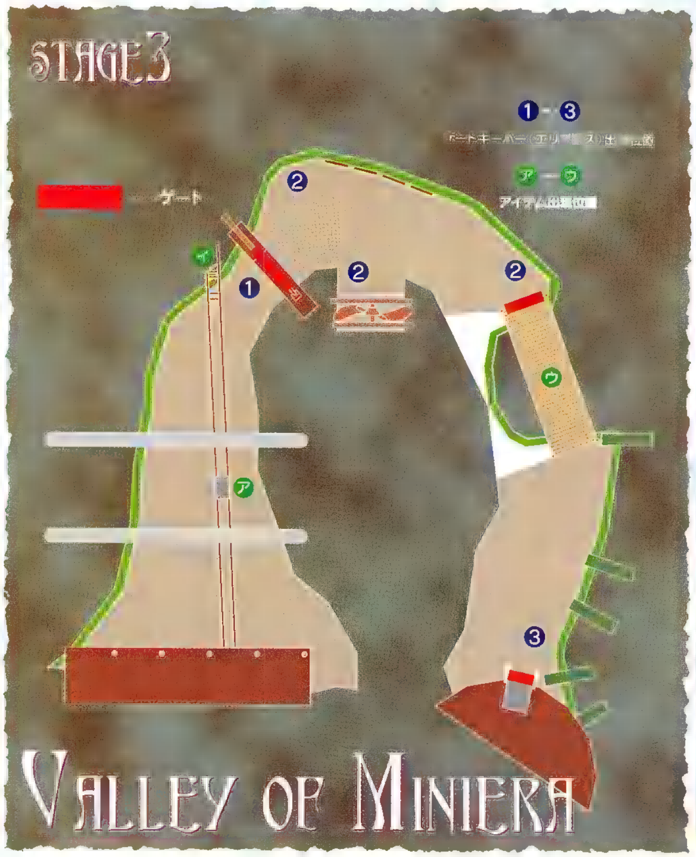
Valley of Miniera

フィールドの広さを活かしつつ廃坑を目指して進め！

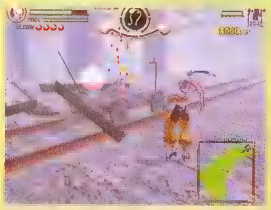
霧が立ちこめる「ミニエラの谷」。敵を分断できるポイントを覚えて、体力を温存していくのが重要だ。



● 規定タイム 6'00"00 ●



トロッコを破壊！



㋐の線路上に止まっている、見るからに怪しいトロッコは破壊可能なオブジェクト。ここではチャージLv4を1発当てることで破壊することが可能。トロッコの中には、大量のジェムと「スペシャル」が入っているのだが……。

線路でジャンプ!!



エリア1のゲートキーパー（赤ボンバ）を出現させてから、ゲートを開けるまでのあいだに㋐の線路上で、大ジャンプをすることによって「マジック」が出現！　「マジック」の数が少ないときはゲートキーパー戦の最初に取ろう。

STAGE BOSS MACHINE BEAST

WEAK POINT……TANK

マシンビーストの弱点は背中のタンク。攻撃パターンを把握し、素早く対処しよう！

Magic ×1　×1　Power ×1（3P以上）



落ち着いて対処する

マシンビースト戦は、ガトリングパンチ、回転ガトリングパンチ、岩降らし、ライトアッパー、以上4つの攻撃方法への対処法を覚えることから始まる。また、すべての対処法はマシンビーストの背後にいることを前提として考えてもらいたい。

ガトリングパンチは扇状に回転しながら衝撃弾をまき散らす攻撃だが、これは背後にいながらシフト移動すれば難なく回避することができる。ガトリングパンチの終了間際に反撃を忘れないこと。

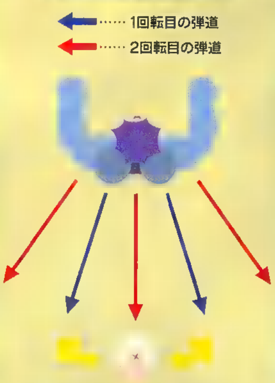
マシンビーストが光ったときは、回転ガトリングパンチがくる前兆。この攻撃の回避方法は、マシンビーストの背中のボンベから少し離れた軸線上の位置に移動し、1回転目の弾を回避、その後左右どちらかに移動して立っていれば2回転目の弾も回避することができる。多少慣れが必要だが、左図も参照しながら練習してほしい。

岩降らしは、地面を叩くモーションがきたら、素早く後ろに下がって降ってくる岩を回避。その後BBB→B＋Jで反撃し、タンクを狙う。

ライトアッパーは背後を取るようにシフト移動していればくらうことはないが、時計回りに移動しているとアッパーに触れる場合があるので、常に反時計回りでシフト移動することを心掛けよう。

ボスを倒したあとに、柱が残っていたら、すべて壊して「マジック」をゲットしよう。

回転ガトリングパンチを上から見たときの図



2回転目は左右に移動する!!

ライトアッパー



強烈な右アッパーで上に吹っ飛ばされる。運が悪いと、2回ほどアッパーで拾われることもあるので注意。

岩降らし



ボスが地面を叩いたら岩降らしの合図。岩の攻撃時間は思っている以上に長いので、余裕をもって回避しよう。

回転ガトリングパンチ



多少の練習が必要だが、慣れれば回避は簡単。運がよければこの攻撃がくる前に倒してしまうこともある。

ガトリングパンチ



扇状に衝撃弾を発射。ボスが回転する方向を見極め、シフト移動で背後を取り続ければ回避は簡単で反撃のチャンス。

ゲー事典　マシンビーストの岩降らしへの対処法はキャラによって若干異なり、スラッシュとルナはBBB→B+Jでいいが、アクセルとカムイはダッシュ小ジャンプBで攻撃し、着地後再度小ジャンプBでタンクを攻撃する方法が有効。本文で紹介したように、一応全キャラBBB→B+Jでもいいが、威力面を考えるとジャンプ攻撃のほうが有効なので参考にしてほしい。

STAGE 3-1

P ×1　M ×1　×1

エリア1は、モーラ（ドリル）とボンバ（爆弾）が大量に出現。BBB→B＋Jを基本に戦っていけば問題ないが、爆弾を投げたあとにボンバが遠距離から仕掛けてくる砂かけ攻撃に要注意。爆弾を持っている内に倒してしまうのが理想だが、爆弾を投げたあとは正面からではなく、砂を避けて側面や背後から近づこう。

対ゲートキーパー戦 赤ボンバ×5

ザコのモーラとボンバを15体倒せば、㋐の位置に赤ボンバが出現。基本性質はザコと同じだが、体力が多く、攻撃力も高いので注意しよう。具体的な倒し方としては……チャージLv4を使っていくのがオススメ。「マジック」を持っていない場合は、ダッシュ→ジャンプBで1体ずつ分断してから倒していくといいぞ。


スラッシュ＆ルナは2個、アクセル＆カムイなら1個で、砂の範囲外から攻撃可能だ！

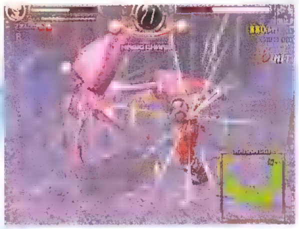
STAGE 3-2

S ×1　×1　×1

このエリアからは、カニ型ロボのフォアビシが追加。耐久力が高いので、B＋Cなどでダウンを奪って動きを止め、モーラやボンバを優先的に倒していくこと。また、エリア1ゲートの手前まで誘導すれば、補充されるモーラやボンバに囲まれずに闘える。通算で25体を倒すと出現する「ミスティック」には要注意！

対ゲートキーパー戦 赤フォアビシ×3

フォアビシ×2と補充されるモーラ＆ボンバをすべて倒せば、②の位置にそれぞれ赤フォアビシが1体ずつ、計3体出現。あらかじめ3カ所のいずれかで待ち、出現と同時に1体を速攻で倒していけば、その後の展開が楽になる。また、フォアビシの1体目を倒すとヒールSが出現するので、回収を忘れずに……。


壁際へと押しつけるようにコンボを決めていくことで、一気に倒してしまうのが理想。

STAGE 3-3

D ×1　S ×1　×1

エリア3のスタート直後は、橋の上に敵群が出現する。しかし、ただでさえせまい橋の上では敵に周りを囲まれやすく、この場所で戦うことはリスクの高い危険な行為でしかない……。ここでは、橋の手前（エリア2）にある広いスペースへと敵を誘導してから、それぞれを各個撃破していくのが基本。この方法であれば、狭い橋の上とは違って、敵に囲まれづらいうえに順次補充されるザコ群を橋の向こう側へと分断して、安全に戦っていくことができる。

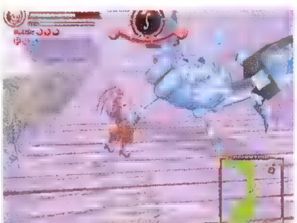
ちなみに敵に囲まれたときの対処法としては、基本通りにB＋CやBBB→CCC（敵方向にレバー入れ）で逃げ道を確保していくのが無難な選択。これ以外では、大ジャンプ→BBを使って正面の敵を攻撃すると同時に、囲みから逃げ出すのも有効な方法だ。


橋の手前へと誘導して倒していけば、ザコに囲まれる心配がなくなるので安全＆確実。

対エリアボス戦 大フォアビシ

まず始めにエリアボス戦でやるべきことは、護衛ザコのモーラ＆ボンバを一掃して打ち止めにする作業。具体的なやり方はいたって簡単で、エリアボスがこちらの動きに反応しない、橋の前までザコをおびき寄せて倒せば問題なし。「マジック」を持っているなら、チャージLv4でザコを吹き飛ばして倒すと同時に、エリアボスへダメージを与えていくことも可能。例によってザコはジェムを出さないので、手早く倒してタイムを稼いでいくようにする。

さて、護衛ザコが打ち止めになった時点で残ったエリアボスを攻撃していくわけだが、ステージ1・2のエリアボスとは違って、ブレード攻撃を刻んで光り待ち……は通用しない。基本はシフト移動での光り待ちで、光ったあとはハサミ攻撃×2→回転攻撃をしてくるので、背後へと回り込みBBB→B＋Jで弱点となる背中のタンクを攻撃。エリアボスの体力が残り少なくなってきたら、橋の上へと誘導して倒すことで、ヒールMが出現するので忘れずに。


㋒の橋上でエリアボスを倒せば、ヒールMが出現！ 橋の上へ誘導してから倒そう。

「シリージオ大聖堂」タイムアタック攻略

「シリージオ大聖堂」のステージ分岐規定タイムは4分。普通にプレイしていくと約10分のところを半分以下でクリアしていくための最重要ポイントは、敵をいかにして速く倒すか……ということ。道中のカロ&モンティーといったザコはもちろんのこと、ゲートキーパーやステージボスについても、パターン次第でかなりのタイム短縮をしていくことが可能になる。

具体的なパターンとしては、ゲートキーパーであれば出現直後、扉へと押しつけるようにスペシャルを使うことで連続ヒットさせ、1体を瞬殺することでタイムを短縮。エリアボスは「パワー」アイテムを2個取ることで、攻撃力をアップさせていくこと以外は前段と同じやり方でも問題はない。とりあえずはステージボス到達時に、40秒以上が残っていれば及第点といえる。

ステージボスのレオーネについては、火炎弾を吐いてくる攻撃パターンが時間内に2回以上くればOK。スタート直後のパターンは、画面に映っている円形の入射光までダッシュで近づいてからバーサークモードを発動。レオーネが火炎弾を吐いているようなら、発動後の無敵時間を利用して更にダッシュで接近、BBB→CCCを叩き込んでいく。これであれば、最初の攻撃パターンが突進攻撃であった場合でも、衝撃波に当たることはない。是非お試しあれ！


右[illegible]で「パワー」[illegible]回収。「スピード」[illegible]マジック[illegible]無視が[illegible]。



ゲートキ[illegible]パー[illegible]出現したところへ[illegible]ペシャルをヒットさせて1体を[illegible]！


青矢印の示すゲートから「ミニエ[illegible]の[illegible]」へ。分岐成功で、規定タイムに1[illegible]加算。


開幕バーサークモードに火炎弾が連続でくれば……20秒以内に倒すこともできる[illegible]！

ゲー事典　遠距離から砂かけ攻撃をしかけてくるボンバだが、実はこちらがダッシュしている間は一切の攻撃をしてこない。このため、ダッシュで回り込むようにして近づいていけば安全に近づくことが可能。とはいえ、セットで出現するモーラはダッシュに反応してダッシュ→ドリルアタックをしてくるので、周囲にいないことを確認してからダッシュしていくように……。



目を回していないか？
基礎中の基礎

コンビネーションを覚える前に知っておきたいことがある……。君は"視点"を自在に操っているか？

むやみに走るな暴れるな

今回ここで扱う基礎中の基礎というのは、主に視点に関する情報になる。まず初心者たちを悩ますものは、敵の激しい攻撃ではない。画面上に映し出される、自分のキャラと相手にするべく敵の位置関係をうまく把握できないことにある。さらには、攻撃したい敵のキャラは目で追えても、その方向に確実に攻撃をできないもどかしさである。

まずは、ゲーム上における簡単な決まりごとをしっかりと理解すること。そして、さまざまな疑問を解消し、どのようにしたらいいのかを手引きしていこう。

最初に知ってほしいのは、攻撃ボタンだけでは相手を捉えられないということ。例えば背後に敵がいるとしよう。ここでBBBと入力しても、自動的には振り向いてくれず、どんどん敵から離れるように攻撃を繰り出してしまう。そしてスキだらけの背中に……となるわけだ。慣れてくれば、無意識にレバーとシフトボタンを操作してから攻撃を繰り出せるようになれる。

そして、最もやってはいけないのは、むやみに走らないこと。初心者は囲まれたときほど走ってしまうものだ。基本的にボス戦以外ではダッシュしないものと覚えておこう。



攻撃ボタンだけでは敵のほうを向いてくれない。あせって暴れてもダメだ。



走れば逃げられるというわけではない。敵は確実に追尾してきて君を襲うぞ。

レーダーなくして敵は把握できず

右下に表示されるレーダーだが、これって結構見るものなの？　と初めのころは思ってしまうもの。余裕がないかもしれないが、ぜひとも有効利用してほしいのだ。

まずは自分の向きと相手の位置を把握するのに利用してみよう。自分の向きは三角形の頂点だ。例えば、画面上に敵の姿が見えないとする。じゃ、捜すかということで、その場をグルグル回って視点を変えてもダメ。そんなときこそマップを見る。じつは自分の背後に多くの敵がいるかもしれないし、遠くで仲間が敵に囲まれてるかもしれない。スタートボタンで縮尺を変えたりして、つねに気を配ろう。



遠いポイントに敵がいる場合もすぐに把握できる。マップで確認して移動だ。



画面に敵がいないときこそマップで確認。画面の死角に敵が潜んでいないか？

自動的に背後の視点になる

意外に知られていないのが、このオート機能。自動的に自キャラの背中からの視点に修正される機能である。簡単に言えば、歩くか走るだけで機能するのだ。ただし、歩いたときは走ったときほど素早く修正されないことに注意。また、振り返って後進した場合は例外的に機能しない。正面を向いたまま真っ直ぐに後進することも覚えておこう。

つまりは、レバーを真下に入力し続けなければ、いつかは自キャラの背後からの視点になるということ。プレイして間もない場合は、自キャラの背中を画面の手前にすることを意識したい。

まあ、実際にはレバー操作だけでは限界があるため、シフトボタンとの併用は不可欠になる。こういうものなんだよと覚えておけばいい。



命の手綱シフトボタン

ここからは視点だけに関わる、最も重要なシフトボタンの特色を理解しよう。

原則的にシフトボタンは画面を固定するもの。Pキャラの向きを固定するものではない。その画面に、シフトボタンを押しながら移動すれば、つねに敵のほうを向き続けている。わかりやすく言えば、敵に正対したかったらシフトボタンを押して移動となる。

そこで、左の図のような動きが初心者にオススメ。敵は自キャラの左にいて、自分と正対しているがプレイヤーからは左を向いた状態となる。



極端な例になるが、敵が手前にいて自分が奥にいる場合でも……



シフトボタンを押しながら、手前に移動してくれれば理想的な視点に戻せる。



中級者以上ならこのままプレイするものだが、やはりまわりの状況によっては移動するのが普通。そこで、弧を描くようにシフトを押しながら手前へ移動するのだ。敵を先に[illegible]そして自分のキャラクターを手前にもってくる。これがスラッシュアウトをプレイする上での大原則となる。

うまいプレイヤーであればあるほど、これらの動作ががっちりできるので、[illegible]れることが少ない。また修正するのも手早い[illegible]。これから意識してプレイしてみてくれ。すぐに[illegible]

ゲー事典　レーダーは忘れずにチェック： どんなときでもレーダーを見ることを忘れてはならない。敵を倒したあと、目の前にターゲットの敵がいないのなら、その都度チェックしてもいいくらいだ。自分の向いている方向と敵を表す赤いポイントで次の倒すべき敵もおのずと見えてくるし、移動するべき場所も判断できる。視点に関しては自分の好みでかまわないだろう。

先を見据えたプレイを心掛けよう

シリージオ大聖堂ポイントレクチャー

アイテム情報がすべて出揃ったところで、「シリージオ大聖堂」をおさらい。いよいよ実戦だ。

STAGE 1-1

ほぼ全ステージに共通した特徴で、下位のザコキャラはBBB↓B＋Jで倒せる、というものがある。シリージオ大聖堂ではガロとモンティがこれに当たる。タイムが厳しいときはサクサク倒そう。「スピード」はこの先しばらく出ないので、ここで入手したい。

ランプを壊すタイミングは？

左右に計2つあるランプはジャンプ攻撃で2回攻撃すれば破壊できる。シフトで向きを微調整して大ジャンプ攻撃(2回出す)で攻撃しよう。スタートしたらまず東(影)のランプを破壊。ポルコ3匹のうち西側の1群を倒したら残りのランプを1回斬っておく。ゲートキーパーが残り1体になったら破壊しよう。

「スピード」を取るときの注意点

「スピード」の樽はガロやモンティに壊されることがあるので、ポルコ×3を倒すまで近づかないこと。壊す際も敵が近いると向きが変わりやすいので注意。



「スピード」をゲットできる樽のそばには、3体のポルコを倒すまで近寄らないように。

STAGE 1-2

アイテムをすべて回収するには右ルートを進む必要がある。紫ポルコと看板の隠しライフがあれば、多少ダメージを受けても問題ない。エリアボスが光ったら、反時計回りに動いたほうが避けやすい。茶ポルコの攻撃の初段は右手で繰り出してくるためだ。

「パワー」は？柱を見落とすな

このエリアの「パワー」は階段下の柱を6本壊せばいいが、そのうち1本は右ゲートの扉のそばにある(写真参照)。こちらを通らないと絶対に壊すことができないのだ。



はじめは見落としやすいのでしっかり覚えよう。知らずに壊していることもある。

ザコ敵はエリア1に戻って倒そう

ここのザコは階段下の暗がりで戦うことになるが、乱闘は禁物。タイムが回復したら、エリア間の細い通路を利用するか、来た道を戻ってエリア1の広場まで誘導して戦おう。



ポルコが直角に曲がってタックルしてくることがあるので門での待ち伏せは危険。

レベルアップは重要な回復源

キャラクターはレベルアップするごとに攻撃力や防御力、総ライフ量などが上昇していく。ここで重要なのが「ライフがMAXまで回復する」こと。レベルアップする大まかなポイントやヒールが出現する場所を覚えておけば、場合によってはある程度無理も利き、臨機応変な対処も可能になるだろう。

シリージオ大聖堂のレベルアップポイント

普通にプレイした場合、レベルアップするおおよそのポイントは以下の通り。コンボでジェムを稼げば、シリージオ大聖堂クリア時にレベル5になるぞ。

Lv1→Lv2	1-1でポルコとの戦闘中
Lv2→Lv3	1-1でゲートキーパーを倒したとき
Lv3→Lv4	1-2でエリアボスを倒したとき

シリージオ大聖堂に出現する全アイテム

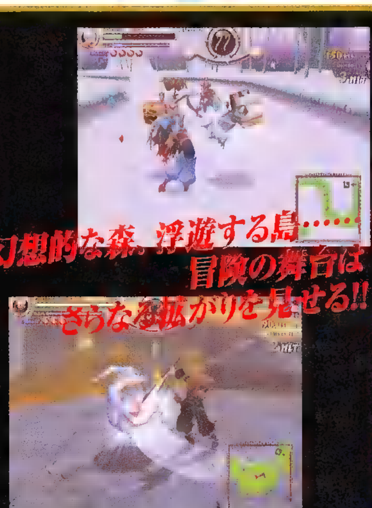
ヒールS	ガロを5体倒す 1-2で看板を攻撃する ボスのライフを1/3にする
ヒールM	1-1でランプを2つ壊す 1-2エリアボス戦でモンティのどれかを倒す
ヒールL	1-2エリアボス出現中に紫ポルコを出して倒す
パワー	1-1ゲートキーパー、赤ポルコをすべて倒す 1-1で右ルートを選択後、1-2で柱を6本壊す
ディフェンス	1-2エリアボス、茶ポルコを倒す
マジック	1-1ゲート点滅中に紫ポルコを出現させて倒す
スピード	1-1でポルコを3体倒してから左の3つの樽を壊す
ミスティック	敵を35体倒す
スペシャル	1-2エリアボス出現中に紫ポルコを出して倒す 1-2エリアボス茶ポルコを倒す

ステージボスレオーネ

常に背後を取るように位置取りし、炎を吐いたときだけ攻撃する、というのが基本方針。高くジャンプされたときは素早く反応してジャンプで衝撃波をかわす。B＋Jが攻撃もできて効率がいい。

レオーネが動かないときは、Bを1発当てると急に動き出すことが多い。ダッシュ衝撃波後は歩いて近づいていこう。常に背後に、そして炎以外は攻撃厳禁、この2つが大切だ。

次号予告



次号では「Forest of Nano」と「[illegible]on's Den」を攻略予定。冒険者よ刮目せよ！

スラッシュアウト設置店舗紹介



ハーイ！　ルナよ。今回は右の2店舗を大紹介。まだまだこのページでは、スラッシュアウトが盛り上がっているお店を募集しているから、お店の名前・住所・連絡先・プレイ料金・アピールポイントを必ず明記して、下記あて先まで送ってきてね。お店の写真を撮って送ってくれると掲載確率がアップするかも！

ハガキ
〒154-8528　東京都世田谷区
若林1-18-10　みかみビル7F
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「SLASHOUT」お店紹介係

E-mail
location@arcadiamagazine.com

ゲームステーションパロ草津店

滋賀県草津市大路1-14-1　TEL 077-567-2276



●**プレイ料金**：1PLAY50円
●**コメント**：1.広い空間に設置している為、プレイ＆見学がしやすい。2.ライブモニターの設置でアピール度万点。3.背面にはスパイクアウトを設置している為、待ち時間にPLAYできる。4.なんといっても1ゲーム50円！

上福岡プレイランド　カーニバル

埼玉県上福岡市上福岡1-6-23　TEL 0492-66-6778



●**設置台数**：2台（通信台）
●**ゲーム設定**：ノーマル
●**コメント**：スラッシュアウトはまだ入荷したばかりですが、スパイクアウトは4台通信と2台通信があります。スパイクアウトは曜日別の難度設定があります。アルカディアスコア集計店です。

ゲー事典　起伏に富んだ数多くのフィールドが舞台のスラッシュアウトでも、スパイクアウト同様「地形」の利用が重要。スラッシュアウトのほうが広いフィールドが多く、■の地形回避能力も高いが、探せばけっこうあるものだ。例えば1−1なら中央の井戸や右ゲートそばの柱地帯、1−2なら階段の上から誘導するなど。上達するにはいかに無理な状況を作らないかも大事。

索敵し排除せよ！

Innocent Sweeper
SILENT SCOPE 2™

ストーリーモードも前半戦を終え、ついに後半戦突入。この辺りからタイムの余裕がなくなってくるので、敵の位置を覚えて攻略していこう。

担当：狙撃手見習いももやん

お手軽サイティング法

出回り初めて1カ月近くが経とうとしているが、SS2の進み具合はどうかな？ プレイしてみてわかると思うが、ライフよりもタイムの減りのほうが深刻な問題になってくる。この問題を解消するには、素早いサイティングだけ。

素早いサイティング、素敵のテクニックは前回紹介したが、それよりも楽できるテクニックを紹介しよう。

そのテクニックは前回でもちょろっと触れた、スコープを覗かず直接狙う方法。どこでも通用する方法ではないが、使う場所を選べばタイムの減りは解消されるはず。

狙い方としては、敵マーカーと自分のサイトマーカーの中心を会わせるだけ。よく見るとサイトの円と敵マーカーの大きさがピッタリ合うので、これを重ねれば見事ヒットするという寸法だ。

ただし距離がありすぎる場合にこの方法を使うと、狙いのズレで外れてしまうので、あまりオススメできない。ステージ2、3の建物の中が使いやすい。後半面はマーカーの出現が遅いので、場所を構えて直接狙おう。



敵マーカーとサイトがピッタリ合えば、まず当たる。点数は期待できないけど。



スナイパー精神に反するが、明らかに速くなるぞ。

愛銃は心の倉庫に保管

SS2やってて感じない？ 今回はやたらに至近距離が多いってこと。そんなとき欲しくなるのが、サイドアーム（予備の武器）。スナイパーには必須だよね、とか思って愛銃を持ち出してみたが、重たくて邪魔な上に物騒で反社会的分子と思われるので、みんなは真似しないように。



愛銃をぶら下げときゃ怖いもんなしだ。近づく奴は、コイツでズドンだぜ。



ズワ！ 俺の背後に近づく者は誰だ！……となないように、愛銃は持ち歩かないようにしましょう。

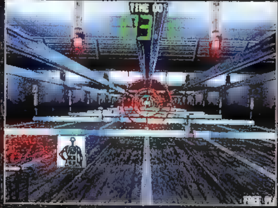
シューティングレンジに挑戦

スナイパーとしての腕を競うのにデュエルモードで対決もいいだろうが、純粋に射撃能力を競うならば、シューティングレンジがオススメだ。見つけた者勝ちのデュエルとは違い、素早いサイティングと正確な射撃勝負の決め手となるのだ。

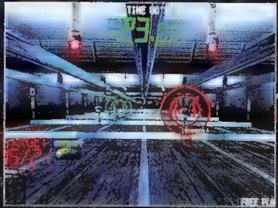
シューティングレンジの基本的なルールは、特定の時間以内にすべてのターゲットを撃ち抜くこと。ターゲットを撃ち抜いたり1ターンクリアしてもタイムは増えないので、素早さが重要になってくる。

ターゲットは5種類有り、シーンが変わるごとにターゲットが変わっていく。ノーマルターゲット、スイカ、マンターゲット、マンターゲット2（暗視モード）、美女とリンゴだ。

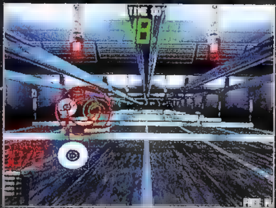
コツとしては、銃を上下に振らないこと。覗きながら左右に振るだけで、比較的簡単にターゲットを見つけることができるからだ。



3種類目はマンターゲット。余白に当てると0点だ。



次はスイカ。ターゲットによく使われるのは、やはり中身が赤いから。



まずはノーマルターゲット。中心を狙って点数を稼ごう。



最後に美女が持つリンゴだけを狙う。3枚倒したらクリアだ。



暗視装置を使う状況になると、市民が[illegible]なる。素早く犯人だけを見つけだせ。



マンターゲット2。人質を抱えたターゲット[illegible]、犯人だけを撃ち抜くように。

秘密の覗き穴 タイム残数が最大のライバルとなってくる、ストーリーモード。いかにタイムを増やしていくかが攻略の重要な要素なのだが、素早いサイティングだけが全てではない。敵を逃さず打ち抜いていくことも重要なのだ。実は幾つかのシーンではマーカーに現れず、倒さずともクリアになってしまう敵が存在する。例えば、ステージ2の最初に出てくる （次の頁へ）

STAGE 4

敵組織武器庫

木々の生い茂る古城跡に、敵組織の武器庫はあった。
このステージから敵マーカーの発生が遅くなるので、先に見つける索敵能力が重要になってくる。しかし、敵は茂みに隠れていることが多いので、見つけることは難しいだろう。残りタイムも厳しくなってくるので、敵出現位置を覚えて攻略していくのが、クリアへの近道と言える。
ということで、今回はとりわけ発見の困難なシーンを抽出して攻略していこう。
簡単に補足しておくと、写真上の番号は敵の位置を示している。♡はライフアップ、☆はタイムボーナスを示している。



とりあえずライフボーナス美女。ヨット・ワイルドでいい感じだ。



ボート上の敵を倒した次のシーン(シーン3)に浮かぶボートはダミー。敵は左の森に潜んでいるので、注意するように。左の方にはライフボーナスもあるぞ。さらりと流してライフゲットしよう。



ステージ4の開幕はタイムオーバーが迫っているので、素早く倒して次に繋げたい。カモフラージュをいかに素早く見抜けるか、ここにすべてがかかっている。

Stage 4 Story 1

テロリストの武器庫を襲撃しろ



テロリストの武器庫を襲撃しろ
ここは奴らの武器庫だ、
ここに人質と残りのミサイルが移送された可能性が高い。



奴らの動きを察知される前に叩く。



おい! 待て!

Stage 4 Story 2



俺は正面から行く。援護を頼む。
解った。だが勝手な行動は許さん。
今度やれば逃亡と見なしお前を排除する。



警護センサーがあるはずだ。気をつけろ!



爆弾を爆破することによって、周囲が明るくなる。橋の下の敵も見つけやすくなるぞ。



橋の上のAは爆弾になっており、③④を倒すことが可能。橋の下の敵を見つけるのが難しいので、十分に目をこらして見てほしい。



トラックを地雷で破壊しよう。Cを残して敵を一掃すると、踏んでダメージを食ってしまうぞ。



次のシーンには、地雷が設置されている。このシーンに来たら、Aの地雷にサイトを合わせて待つ。すると左からトラックが来るので、そこでAの地雷を破壊だ。一網打尽にできるぞ。Bの地雷で①②の敵を倒すことができるが、その前にCを破壊しておこう。



ステージ4の後半は、赤外線警報装置の破壊から始まる。敵がすぐ近くに見えるが、倒してしまうと警報装置を破壊せずに進んでしまい、敵の攻撃が激しくなってしまう。先に警報装置を完全に破壊して、敵を倒すようにしよう。

Stage 4 Story 4





登場が派手なら最期も派手だな。



ミサイルと人質はどこなんだ。



オペラ座か、奴らの考えそうな事だ。ドラマチックに終焉を演出したいらしい。

BOSS



ボス戦は2段階になっており、最初は戦車が相手。戦車の砲口を狙え!一撃必殺。
2段階目は真ボスが登場。鎧をまとっており、当たった場所は鎧が剥げるだけで、ダメージとならないのに、ヘッドショットを狙うにも2発撃ち込む必要があり、厄介だぞ。最初に周りの雑魚敵を倒してから狙おう。

Stage 4 Story 3



派手な登場だな。映画の見過ぎだ。まともにあれを食らったら粉々だ。



奴の動きを止めるんだ。



探し物はここにはない。一足遅かったようだな。



ここではオペラは上演しておりません。チケットをお買い求めの上劇場までどうぞ。



ステージ4最大の難関が、このシーン。壊れた城壁のあちらこちらに、敵が潜んで攻撃してくる。窓が多く、発見は困難だ。右上にはタイムボーナスの紳士がいるので、絶対にゲットしよう。

秘密の覗き穴 雪上車の運転手。この敵はマーカーが出ないので倒さずとも先に進むが、先に倒しておけばタイムを稼ぐ事が出来る。今回攻略しているステージ4の前半にも、同じ様な敵が存在している。こういった敵を見逃すことなく、確実にしとめていくことが重要なのだ。ステージ2後半の高速面では、早倒しで敵が次々と出現するので、ココも完璧に押さえよう。

テスタメント＆ディズィー、参戦!!

GUILTYGEAR X

ギルティギア ゼクス



プレイヤーキャラとして新たにテスタメントとディズィーを加え、いっそうヒートアップすること間違いナシの『GGX』。今回はその2キャラの攻略に加え、対空事情や強力連係打開策など、実戦で役立つ情報をお届け。熱き闘いはまだまだ終わらない……。

CPU専用のキャラクターだと思われていた（!?）テスタメントとディズィー。しかし、お店の人がゲームテストモードで下記のパスワードを入力すると、プレイヤーキャラとして使用可能になるぞ。パスワード自体はすでに公開されているので、巷のゲーセンではボスを交えた激戦が繰り広げられていることだろう。万が一、「うちの近所のゲーセンではまだ使えないよう……」ってな人がいたら、お店の人に頼んでパスワードを入力してもらうべし。

PASSWORD

テスタメント	ROMANTIC
テスタメント＆ディズィー	MISOSOUP



ボスキャラの攻略はP110～111へGO!!

全国大会でも使用を認可！

8月20日、ついに予選の火蓋が切って落とされた全国大会「GUILTYGEAR X CHAMPIONSHIP -Sammy's Cup-」。これに合わせるかのように解禁されたボスキャラクターだが……、皆の期待通り、使用が認められることになったぞ。情報的に不利な感は否めないが、プレイヤーの情熱でそれをうち破るべし！ なお、全国大会の詳細は次ページを参照のこと。

本攻略記事の見方

ガトリングコンビネーションルート

①の黄色枠はジャンプキャンセル可能、②の㊦や㊥は攻撃判定、③の近や遠は近（遠）距離、※は別途に注釈があることを表す（注釈がない技はキャンセル可能）。地上攻撃に関しては矢印に逆らわない限り途中を飛ばしてもOK。右記の表なら、立ちP→近距離立ちSも可能だ。



各種略称

文中で使用されている略称は、以下の意味を表す。

- デッドアングルアタック……デッドアングル
- フォルトレスディフェンス……フォルトレス
- ダストアタック……ダスト
- ガトリングコンビネーション……ガトリング
- ロマンキャンセル……ロマンC

連続技

連続技の表記には、右記の4種類の記号を使用している。ガトリングは、それによってつなげている部分を｛ ｝の中に収めてある（つなぎは普通の→）。また、文字が紫色になっている部分は、ダスト後の特殊な状態（8月号P29参照）を利用してつなげている部分を表している。

- ｛ ｝……ガトリング（カッコ内）
- Ⓒ……キャンセル
- Ⓙ……ジャンプキャンセル
- Ⓡ……ロマンC

コマンド表

コマンドはすべてキャラが右を向いているときのもの。Rの欄にある○、×は、その技がロマンキャンセル可能か否かを表す。また、コマンド中の「攻撃ボタン」は、P、K、S、HSのどれでもいいことを表している。なお、一撃必殺技は一撃必殺準備（通常時にボタン4つ同時押し）後のみ出すことが可能。

お詫びと訂正

アルカディアより発売中のギルティムック『GUILTYGEAR X SLASH ENCYCROPEDIA』のP173、ガード＆やられ時の硬直時間において一部誤りがありました。正しい数値は以下の通りです。●通常ガード Lv1：8 Lv2：12 Lv3：17 ●直前ガード Lv1：6 Lv2：9 Lv3：13 関係者および読者の皆様にご迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。

AMショーにてギルティイベント開催決定!!



大盛況だった2月AOUショーでのサミーブース。今回も熱いぞ!

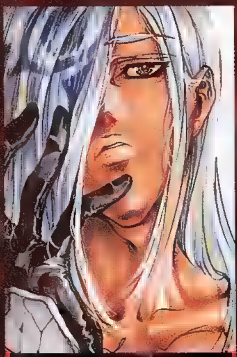
9月23日(土)に東京ビッグサイトで開催されるAMショー(一般入場日)のサミーブースにて、『ギルティギア ゼクス』のイベントおよびグッズ販売の開催が決定した! イベントはギルティの対戦大会などを予定しており、詳しいルールは、当日の午前中に発表される模様だ。参加者にはファン垂涎の賞品が多数用意されているぞ。上位入賞者には特別にギルティ全国大会の出場権も与えられるとのこと。ギルティファンならこーりゃ行くしかない?

アソシエイション×ゼクス

発売と同時に全国を席巻したギルティ旋風は、未だ収まることなくその猛威を増大中! 今月のアソシエイションも、ギルティファンには見逃せない耳より情報を満載でお届けします!

ガトリングアーティスツ!

ゲーム発売前も凄かったけど、発売後は以前にも増して投稿量が増加! この調子で引き続き投稿よろしくガンフレイム!



(香川県 大林忍さん)
☆登場時のフォーマル姿がヒソカに好評らしいです。



(群馬県 BOS君)
☆疾風の如く。また大海の如く。



(山口県 早見ミカサさん)
☆あのダッシュ、なんかトテトテ走ってるって感じですよね。



(長崎県 エイセスさん)
☆[illegible]



(兵庫県 浪人ゲーマー638君)
☆トレードマークは海洋生物!……非常食?



(京都府 おろし君)
☆ロシアっぽくて良いです。



(千葉県 加川ガル吉さん)
☆こんな名医いっやー!



(兵庫県 白浜ひなぎくさん)
☆ミリアのよーに髪の毛武器にできそうですな。



(長野県 出雲アキラさん)
☆ディズィー発目のおはがき。表情にアジがあるっスね。

ギルティギア ゼクス オリジナルサントラ発売決定!

ファンが待ちに待った一品、オリジナルサウンドトラックの発売が決定。今回は特別に、サウンド担当でもある石渡太輔氏にコメントを頂いた!

「PS版ギルティのときに比べ、今回のサウンドはかなり音楽的に無茶をして詰め込みました(笑)。NAOMI基板の制約の中で、いかに重に厚みを出せるかが課題でした。とくに、ギターの音色などはそれっぽく聞かせるために気を使っているので、CDでじっくりと聴いてみて下さい。なお、ジャケットの女の子は、ソルのコスプレをしたオリジナルキャラです(笑)」



GUILTYGEAR X ORIGINL SOUND TRACK
発売元:ファーストスマイル・エンタテイメント
発売日:9月20日 仕様:12cmCD2枚組
価格:¥3,200(税込) CD番号:FSCA-10143

●DISC-1
1:No Mercy~ソルvsカイのテーマ~ 2:Keep Yourself Alive 2~ソルのテーマ~ 3:Holy Orders(Be just or be dead)~カイのテーマ~ 4:Blue Water Blue Sky~メイのテーマ~ 5:Make Oneself~アクセルのテーマ~ 6:Feel A Fear~ザトーのテーマ~ 7:Suck A Sage~チップのテーマ~ 8:Burly Heart~ポチョムキンのテーマ~ 9:The Original~ファウストのテーマ~ 10:Writhe In Pain~ミリアのテーマ~ 11:Momentary Life~梅喧のテーマ~ 12:Liquor Bar&Drunkard~ジョニーのテーマ~ 13:風雅~闇慈のテーマ~ 14:A Solitude That Asks Nothing In Return~ヴェノムのテーマ~ 15:Babel Nose~紗夢のテーマ~

●DISC-2(19~27はPS版「GUILTY GEAR」より収録)
1:Bloodsained Lineage~テスタメントのテーマ~ 2:Awe Of She~ディズィーのテーマ~ 3:Fatal Duel~同キャラ対戦のテーマ~ 4:Still In The Dark~ザトーvsミリアのテーマ~ 5:Soul Dealer~オープニング~ 6:Hello My Dear~オプション~ 7:Stand By~エディット~ 8:It Was Called Vistim~キャラクターセレクト~ 9:Go!~プロフィール~ 10:keep The Faith~テスタメントデモ~ 11:Grief~ディズィーデモ~ 12:Primal Light~スタッフロール1~ 13:Calm Passion~スタッフロール2 14:Walk In The Dusk~スタッフロール3~ 15:A DareDevil~vsデモ~ 16:It Was Called Steel Victim~勝利デモ~ 17:Retake~コンティニュー~ 18:Settlement~ゲームオーバー~ 19:Beyond The Dark Life 20:NO!! 21:Attention 22:Hello!! 23:Brush Up 24:Dear Me 25:D-A-M-E II 26:D-A-M-E(Sorry) 27:SE

ゲー事典 名曲揃いのギルティギア ゼクスだが、その中でも石渡氏がとくにお気に入りなのが、ソルvsカイのテーマ「No Mercy」、ソルのテーマ「Keep Yourself Alive 2」、そしてミリアvsザトーのテーマ「Still In The Dark」の3曲。思い入れたっぷりに作られているので、感情移入して聴き惚れるべし!

対戦のキモがここにある！

ステップアップ講座

『GGX』対空事情

地対空、そして空対空。ここでの対応は、間違いなく対戦のキーポイントとなる。可能性をすべて使いこなそう！

担当：ちゃっきー&[illegible]

豊富な選択肢をフル活用！

2段ジャンプや空中ダッシュ、ジャンプキャンセルなどなど、『GGX』には、空中戦に関わるシステムが多数存在している。そのおかげで、空中での選択肢は実に多彩。実戦でも大きなウェイトを占めている。実際、強力なジャンプ攻撃や対空技に苦労させられている人も多いはず。ここでもう一度システムを検証し直し、選択肢を見直してみよう。空中での立ちまわりと、それに対する対応策を固めておけば、それだけで勝率が安定してくるはずだ。

システムの中で真っ先に考えたいのは、空中ガードの可能・不能。地上技は空中ガード不能、空中技は空中ガード可能、というのが基本のシステムだ。これを元に、空中での動きや対空を組み立てよう。

知ってのとおり、空中フォルトレスをすれば、投げ扱いの技以外すべてを防ぐことができる。ただ、やはりテンションゲージを消費するという欠点は大きい。消費量も決してバカにはならないので、むしろこれの使用をいかに少なく抑えるかを考えるほうが先決だ。まずはそのほかの手段で回避できる方法を考え、その選択肢がすべてなくなったときにのみ、空中フォルトレスを使っていくようにしたい。


空中フォルトレスは確かに便利だが、多用しすぎないこと。あくまで最終手段だ。


ダウン復帰後も空中戦の状況になる。頻繁に起きる状況だけに、重要度は高いぞ。

まずは地上対空をマスター

適した技を選択

地上対空は、『GGX』でもっとも基本となる迎撃法だ。その理由は、いうまでもなく相手に空中ガードされないこと。これで確実に迎撃していけば、ダメージチャンスのひとつとして活用できるぞ。

地上対空技の代表例は➡+P。そのほとんどが出始め上半身無敵の性質を持っており、ジャンプ攻撃への対抗手段として大きな効果を発揮する。下の表には、各キャラの持つ➡+Pの性能をまとめてみたので、参考にしてほしい。

もちろん、これ以外にも使える技は多数存在する。キャラごとの対空技に関しては、これまでの攻略でも触れているので、復習してみよう。


攻撃発生の早さと攻撃範囲に優れたミリアのしゃがみHS。抜群の対空性能が光る。


➡+Pは上半身に無敵があるのが特長。ほとんどのキャラが対空として活用できる。

連続技を決めろ！

地上対空は、そこからの連続技を入れてこそ意味があるもの、といっても過言ではない。ジャンプキャンセルから空中連続技を叩き込むのが代表的なパターンだが、一部の➡+Pのように、ガトリングでジャンプキャンセル可能技につなぎ、そこから空中連続技へつなぐ場合もある。各キャラごとに、安定かつダメージの高い連続技を用意しておこう。また、前号でも紹介したが、対空技がカウンターでヒットした場合限定の連続技もある。このあたりまで決められるようになれば、ダメージ効率がグンとアップするぞ。


たとえばアクセルの➡+P。出すときはガトリングで立ちSまで入力しておこう。

近ければ立ちSにつながる。ジャンプキャンセル可能なので……、

空中連続技へ。この場合、ジャンプHS→アクセルボンバーにつなぐのが一般的。

キャラ別➡+P対空性能表

ここでは、各キャラの持つ➡+Pの攻撃発生（単位：フレーム）と性能を比較してみる。コメントの欄ではほかの選択肢にも触れているので、対戦に役立てよう。

キャラ名	発生	評価	コメント
ソル	8	B	ヴォルカニックヴァイパーやしゃがみHSなどに隠れがちだが、対空性能は高い。地上戦でも役立つ。
カイ	9	A	もちろん、HSヴェイパースラストも優秀。しかし、スキのことまでを考えると、こちらがメインになる。
メイ	16	C	上半身無敵の性能とヒット時の見返りは十分。ただ、いかんせん発生が遅い。落とすには素早い反応が必要。
ミリア	5	D	上半身無敵はナシ。判定は強いが、そもそも用途が違う技といえる。しゃがみHSの対空性能が非常に優秀。
ザトー	13	C	発生が遅めなことに加え、前方にしか攻撃判定がないのが気になる。対空はしゃがみHSのほうがいい。
ポチョムキン	18	C	発生は遅いが、しゃがみガード不能なので地上ヒットも望める。状況次第ではガイガンターにつながる。
チップ	7	B	上半身無敵の部分は大きいが、スキが大きめで上方向に弱いのが痛い。しゃがみHSをメインにしよう。
ファウスト	7	S	攻撃範囲の広さが最大の長所だ。ジャンプ攻撃と相打ちになることもあるが、それでも連続技を狙える。
梅喧	8	A	攻撃判定のある位置の低さが気になるが、性能は十分。跳び込みを「落とす」選択肢は、これがメインになる。
紗夢	9	A	前後の攻撃判定が広く、無敵技の龍楼閣とともに信頼できる。2段目まで上半身無敵なのがうれしい。
ジョニー	11	A	発生がやや遅いのは欠点だが、対空性能自体は非常に高い。ほかの選択肢がないので、必然的に軸となる。
アクセル	9	B	持続が短く、性能はそこそこ。ただ、スキが小さく見返りが大きいのが長所。HS弁天刈りと使い分けよう。
闇慈	27	D	しゃがみガード不能。上半身無敵はあるが、発生が遅すぎ。対空にはガード判定のある通常技（→紅）を。
ヴェノム	7	B	攻撃判定の持続が短いのが苦しいところ。持続の点で優れるしゃがみHSを主とし、こちらはサブ程度に。
テスタメント	15	D	上半身無敵ナシ。もちろん対空には使わない。しゃがみガード不能の性質を活かし、ガード崩しに使おう。
ディズィー	11	D	上半身無敵となるまでに時間がかかり、攻撃判定も前方向。迷うなら地上戦で。対空はしゃがみSが優秀だ。

ゲー事典 **➡+Pの対空性能評価の基準**：具体的には、S……対空性能抜群　A……信頼できる性能で、ほとんどのジャンプ攻撃を落とせる　B……一部のジャンプ攻撃に負けることもある　C……対空として使えない技ではないが、使い勝手はよくない　D……対空としては使用しない　といった感じ。実際の使用頻度は、ほかの対空技との兼ね合いによって変動する。

空中側のバリエーション

2段ジャンプ

地上対空で迎撃しようとする相手に対し、空中側の行動として有効な選択肢のひとつとなるのが2段ジャンプだ。これを使ってスキの大きい対空技をかわすことができれば、当然ジャンプ攻撃で反撃することも可能。2段ジャンプ後は相手の方向に向き直る性質があるので、くぐられて対応される危険がないことも大きなポイントとなる。もちろん、空中ガードや空中フォルトレスをすることもでき、行動自体に大きなリスクを伴うことはない。ダウン復帰後の無難な選択肢としても、積極的に活用していこう。



スキの大きい技をかわしたら、もちろん攻撃。必ず相手方向に攻撃を出せる。

地上対空を警戒した2段ジャンプ。行動にリスクがないのがうれしい。

跳び込み後のバリエーションは、できる限り多く持っておこう。たとえば……。

空中ダッシュ

真正面から攻め込むばかりが空中ダッシュの使い方ではない。近距離で相手を跳び越すように空中ダッシュを使えば、相手は地上での対応が難しくなり、撹乱効果が期待できる。空中ダッシュ終了後は2段ジャンプ後と同様に相手の方向を向いてくれるので、跳び越していれば振り向きつつ技を出すことが可能だ。

また、ジャンプの降り際に低空の空中ダッシュをして、そこからのガトリングで攻めるのも有効。たとえば、ハイジャンプで相手を跳び越し、そのあと空中ダッシュで戻ってくるという攻め。跳び越されると着地に技を合わせたくなる心理を、逆に利用できる



空中ダッシュ終了後は、相手方向に向き直ってくれる。ジャンプ攻撃も逆側に出るぞ。

ジャンプキャンセル可能技から低空空中ダッシュ、相手の頭上を素早く通過するとか。

落とされにくい位置を知る

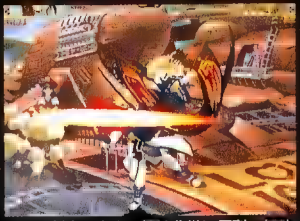
地上対空を狙う相手に対しての工夫は、とにかく「対空技の攻撃範囲外」から攻撃を仕掛けること。これを考えると、必然的に思いつくのが相手の真上から攻撃する方法だ。

真上方向に広い攻撃判定を持つ対空技はそれほど多くないことに加え、コマンド入力タイプの対空技を使われにくくなるのもポイント（方向が入れ替わるため）。真下方向を攻撃できる技や、めくりの攻撃判定が大きい技を活用し、落とされにくいパターンを作っていこう。

メイの⬇+HSやザトーのS、梅喧のHSが代表例。ハイジャンプからの空中ダッシュや2段ジャンプを使うなどして真上に位置し、これらの技で攻め込んでみよう。ザトーの場合は落下タイミングを変えられる浮遊もあるので、対処されにくい攻めを構成できるぞ。



真上からの攻撃に対処されにくい。空中での動きを制御し、位置関係を調整しよう。



めくり判定の大きい技は非常に便利。対地にはこれ以上ない力を発揮してくれる。

迎撃側の工夫

空中側の選択肢を知る

空中でのバリエーションが豊富な上級者に対しては、迎撃側もその選択肢を考えた対応が必須になる。ジャンプしたのを見ても、そこからの2段ジャンプや空中ダッシュの可能性をつねに考えて行動していくことが大切だ。空中ダッシュが速いキャラなどに対しては、ある程度先読みで対応することも考えよう。

もちろん、相手が2段ジャンプや空中ダッシュを使ったあとなら、選択肢が狭まる。ここですかさず迎撃……と、できれば理想だ。ただし、チップやミリア、ディズィーのように、3段ジャンプや複数回の空中ダッシュができるキャラもいるので注意したい。



2段ジャンプなどの可能性があるときは、かわされたときのスキが小さい対空を。



素早い相手には先読みも必要。遠距離からの空中ダッシュを読んで対空を出すとか。

空対空の意味

空中ガードされてしまうジャンプ攻撃は、迎撃には使えないのか？　というと、決してそんなことはない。相手のジャンプ攻撃の出始めはもちろんのこと、空中ダッシュ中や2段ジャンプをしようとした瞬間など、ヒットさせるチャンスはいくらでもあるのだ。いわば、空対空は「キツイ攻めを未然に防ぐ」迎撃法といえる。相手のジャンプを読んだときには、発生の早い技からのガトリングを狙い、できればジャンプキャンセルを絡めた空中連続技につないでダメージを稼いでいこう。

また、たとえ空中ガードされたとしても、大きなリスクがあるわけではない。逆に、ガトリングや連打可能技、多段技をガードさせ続けて地上までつなぎ、着地からの攻撃（＝空中ガード不能）に持っていけるケースもあるのだ。



空中ダッシュ中の相手は、空中ガードや空中フォルトレスが不可能。ここを狙え！

スキの小さいジャンプ攻撃を活用せよ

ジャンプPやKなどのスキの小さい技を昇りで出せば、当たらなくても着地前に次の行動へ移ることが可能。これを先読みの空対空に活用すると、攻撃にも幅が生まれるぞ。

まずは、相手のジャンプを読んだときに前ジャンプ昇りPorK（もちろん、空対空に適した技を選ぶこと）、次のガトリング入力までを仕込んでおく。読みが当たって空中でヒットした場合は空中連続技へ。連続技の内容は、ジャンプキャンセル可能技につないで2段ジャンプから追撃……というのが一般的だ。

相手がジャンプしておらず、これが当たらなかった場合は、降り際にジャンプ攻撃を出すか、または2段ジャンプや空中ダッシュにつないでいく。2段ジャンプや空中ダッシュにつなぐ場合は、昇りで出した技の硬直をしっかり把握しておくことも重要だ。なお、キャラによってはジャンプSやHSもスキが小さく、この方法に使える場合がある。いろいろと試してみよう。



相手が地上にいたら、降り際にSを出して攻めたり。バリエーションを模索しよう。

たとえばカイ。空対空に強いジャンプKを昇りで出し、ガトリングのSまでを連続入力。

ゲー事典　**相手方向を自動的に向いてくれる状況**：上で触れている空中ダッシュ終了後と2段ジャンプ後のほか、ハイジャンプ後も相手キャラのいる方向に向き直る性質がある。これは、空中にいる間にくぐられてしまった場合でもOKだ。ただし、当然のごとく攻撃を入力したあとにくぐられた、あるいは跳び越してしまった場合は、そのままの方向に技が出てしまう。

ハメだと思ったら負け!? ステップアップ講座

強力連係打開策

特定キャラの強力な連係は、対処法を知らないとハメっぽく思える。これを打開するべく、少々の知識を授けよう。

担当 MVP

防御手段あれこれ

『GGX』のいくつかのキャラの特定の戦法は、対処法を知らないとそのままKOされるほど強烈である。相手の攻撃のスキがどこに存在するのか？ 割り込むポイントは？ これらをわかっていないと、抜け出すのが困難なものが多いからである。今回はいくつかの強烈な戦法をピックアップして、それの有効な対処法を解説していこう。

と、その前に考えたいのが防御手段である。普通にガードしてしまうとキツイ連係でも、フォルトレスを使って間合いを離すほか、直前ガードでガード時の硬直時間を軽減したり、バックステップの出始めの無敵時間で相手の技を回避したりと、防御側の選択肢はいくつも存在している。また、その連係パターンに持っていかせないような立ちまわりを心がければ、そこまでキツイものは少ない、ということも覚えておいて欲しい。

では、さっそく見ていこう。

知っておきたい防御手段

これらを駆使し、相手の猛攻をがっちりしのいでいくのだ。



出始めの無敵時間で相手の技をかわせば、反撃を入れられる可能性がある。とくに画面端で重要。

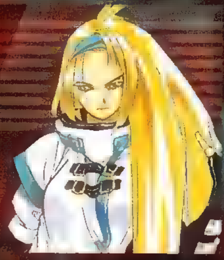


ガード硬直が短くなるので、相手の技に反撃できるようになることも。プレッシャーを与えよう。



これを使えば、相手の技をガードしたときのノックバック距離が長くなる（間合いが離れる）。

VS MILLIA ～Part1～



強烈連係の筆頭といえば、この女王の起き攻め。永久機関におちいらないための知識とは？

起き攻めの最先端といえばミリア。HSタンデムトップの終わり際を相手の起き上がりに重ね、下段のしゃがみKと中段の➡+Kでガードを揺さぶる、あの連係だ。単純に考えると、50%の確率で再度起き攻めをくらうハメになる。

この強烈な起き攻めを受けた場合、防御側の有効な対処というのは基本的に存在しない。ミリア側が最速の➡+Kと若干遅めのしゃがみK重ねを使い分けてくると、完全な2択となってしまうからだ。

まず、あまり意味のない行動を説明しよう。それは直前ガードとフォルトレス。とくにフォルトレスは、ミリア側がダッシュから技を重ねてくると、間合いを離したとしてもきっちり足払いまでガードさせられてしまう。ゲージの無駄というわけだ。

結論は、気合いのガードか、デッドアングルが安定。また、これが画面中央であるなら、わざとタンデムトップをくらって空中に逃げるのもひとつの手だ。なお、起き上がりにリバーサルでバックダッシュや投げ技を試みるのもいい。失敗しても立ちガードになるのでリスクは小さいぞ。逆に普通のリバーサル必殺技は、くらうことのほうが多いと思われるので推奨はしない……。


中段と下段が最速でくるのなら、起き上がりのタイミングに↙←↙と入力すれば……

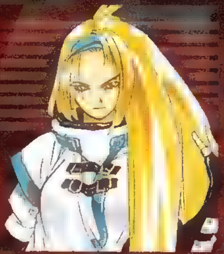
リバーサル講座

『GGX』のリバーサルは、レバーの先行入力こそあるものの、ボタンの入力タイミングが1フレームしかない。つまり、起き上がりの瞬間にボタンを押すか離すかしていないとダメ。かなり難しい。

そこで、レバーを必殺技→ガードと入力してからボタンを押すようにしよう。これなら失敗してもガードになるぞ。


ガードを兼ねたリバーサル入力や、リバーサル投げ（レバーガード方向）を練習していきたい。

VS MILLIA ～Part2～



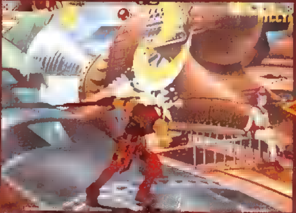
空中ダッシュHSがかなり危険。起き攻めに持っていかれる前の対処をしっかりしておこう。

起き攻めと並んで強烈なのが空中ダッシュHS。攻撃判定が3回もあるうえ、ヒット時は確実に起き攻めへ持ち込まれてしまう。これを攻めの起点としているミリア使いは非常に多く、対処法を知らないとなすすべのないまま抑え込まれてしまうだろう。

この空中ダッシュHSへの対処法は、事前の間合い確認と相手の行動の切れ目がポイントになる。というのも、前述した起き攻めをガードされたミリアは、足払いのあとに空中ダッシュHSで突っ込んできやすい。これは攻めを持続させたい気持があることと、空中ダッシュHSをするとちょうどこちらに密着するぐらいになるからだ。タイミングと間合いがちょうどいいわけ。ここでは自分も動けるようになるため、ジャンプをしやすいことに注意。ミリアの空中ダッシュHSと自分のジャンプがかちあって、一方的に負けるシチュエーションが多いのだ。

では対処法を。ミリアの足払いをガード後ぐらいの間合いでも、基本的にジャンプをせず、地上で待ち構えたほうが無難。ミリアの空中ダッシュを見たら、すぐに➡+Pで返すようにしていこう。また、後方ジャンプをして[illegible]で縦方向にリーチのある技を出していくのもいい方法だ。

ただし、この対処法は画面端では無意味となってしまう。➡+Pは必ず背後に落下されて痛い目にあうし、ジャンプは空中ダッシュHSに引っかかりやすいので論外。では、どうするか？ 対処法のひとつは、思い切ってダッシュをすること。相手が空中ダッシュをしていたらくぐる形になるし、タンデムトップを出していたらすぐにフォルトレスでガードすればいいわけだ。もちろん、相手がダッシュをしてきたらかなり危険だが、空中ダッシュHSでのワンパターンな攻めは回避できるぞ。


地上で待って、➡+Pで迎撃していきたいところ。せまってくる前方ジャンプ攻撃も有効。


起き攻めから足払いまでガードしたあとがもっとも危険。前方ジャンプは自爆行為だ。

ゲー事典 **起き攻め対処法**：ミリアの起き攻めは強力だが、それはタンデムトップからダッシュして技を重ねてきた場合。ダッシュをしないミリアなら、↙←↙のガード入力とフォルトレスを使って間合いを離すのが効果的だ。また、移動系の技で背後にまわる攻めは、よく見ればガードできるし、端に追い詰められるのが防げるので、実はやってもらいたい起き攻めといえる。

VS POTEMKIN



圧倒的パワーを持っているため、技の返しどころを見切らないとあっという間にやられてしまうぞ。

ポチョムキン戦は気の抜けない闘いとなる。防御力が高いので「リード奪取したら負け」くらいの気持ちでいこう。

まずはポチョムキンのジャンプHSとメガフィスト・前方(以下メガフィスト)を使った攻めへの対処法。返そうとして失敗すると、ポチョムキンバスターや連続技の餌食となりやすい。そして、厄介なのが攻撃スピードの違い。メガフィスト、ジャンプHS、2段ジャンプHSの順に遅くなるので、的を絞りにくいのだ。はっきりいって、すべてを対空技で返していくのは無理と思われる。そこで考えたいのが、ジャンプで防ぐ方法。

ここで使うのはおもに垂直ジャンプ。そこからある程度横や斜め下に出る技を出しておくことで、メガフィストと前方ジャンプを封じようというわけ。2段ジャンプも混ぜて跳び込まれないようにしたい。なお、メガフィストはこれでほぼ無効化できるぞ。

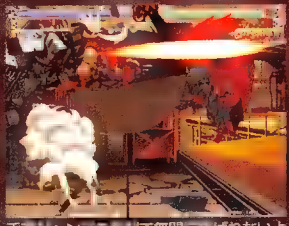
次に相手に跳ばれたときの対処法。地上でガードしてしまったときは、ポチョムキンバスターを警戒してバックジャンプ→速攻でフォルトレスという選択肢も用意しよう。

あとは牽制技キャンセルメガフィストの存在。メガフィストはガードしても反撃できないので、ここで技を出してしまうとポチョムキンバスターの餌食となる場合があるのだ。理想は直前ガードをしてガード硬直を軽減し、反撃を叩き込む方法(表参照)。直前ガードをすると間合いがあまり離れないこともあり、反撃しやすいのだ。集中しよう。

今度はくらうと危険な攻撃について。それはジャンプHSやしゃがみHSのカウンターヒット、➡+HSなどだ。

これらは、こちらがジャンプしたときにくらいやすい攻撃。ヘタに技を出してカウンターヒットを奪われたりしたら取り返しがつかないので、跳び込むときは細心の注意を払おう、ということだ。また、対空のしゃがみHSは相討ちでも死ねるので、2段ジャンプで回避することを考えよう。

このように一撃が重いポチョムキンに対しては、さまざまな対処法を覚えないとすぐにやられてしまう。地上技の牽制を少なくし、堅実な守りを重視していくのが重要だぞ。



垂直ジャンプの牽制で無闇に跳ばれないようにするのがポチョムキン戦の基本。



安易な跳び込みはしゃがみHSで落とされ……、カウンターヒットだとやばいことに。

メガフィスト直前ガード後の反撃

キャラ名	反撃技	備考
ソル	立ちK	そこそこ安定
カイ	立ちK	やや難しい
メイ	立ちP	かなり難しい
ミリア	×	素直に逃げること
アクセル	×	素直に逃げること
ポチョムキン	P.バスター	間合い内なら超安定
チップ	立ちP	そこそこ安定
ザトー	立ちP	やや難しい
バイケン	斬凶幕	超安定
ファウスト	×	メッタ斬りがやや有効
ジャム	立ちP	近距離のみ
闇慈	立ちP	安定
ジョニー	しゃがみP	至近距離のみ
ヴェノム	×	素直に逃げること
テスタメント	×	素直に逃げること
ディズィー	立ちP	かなり難しい

VS SOL



空中ガードできないバンディットリヴォルヴァー(文中ではBリヴォルヴァーと表記)の対処は

ソルのBリヴォルヴァーは厄介な技。跳ぼうとしてくらうことが多いし、ガードしてもソルのほうが早く動き出すので割り込みにくいからだ。

この厄介な技の対処は、バックステップの無敵時間で回避するのが最善策となる。うまくかわせればおよそ五分以上の状況になるので、攻めに転じるチャンス! これが画面端ならば、投げが反撃として成立することもあるので、積極的に狙っていこう。

ただし、バックステップはBリヴォルヴァーが見えたら早めに入力しないとダメなので、はじめのうちはガトリングからのキャンセルに絞ってタイミングを覚えるといいぞ。



ガトリング→キャンセルBリヴォルヴァーは、バックステップで対処していきたい。

VS ZATO



エディとの連係で攻められたときの心構えを知っておけば、精神的に楽になること間違いなし。

画面端でザトーとエディのラッシュを受けたとき、対処が悪いと体力を3分の2くらい奪われることがある。これはガードレベルが溜まっているところにダストアタックをくらったり、何度も割り込みに失敗してそのたびにダメージをくらうとおちいりやすい。

対処法はザトー側の動きで変化があるものの、地上でガードに徹するか、空中に逃げるのが比較的安全だ。地上で対処する場合は、ザトー本体の動きにのみ集中し、ダストアタックを警戒すればさほど大きな被害は受けない。エディの攻撃には中段がないので、しゃがみガードオンリーでいいのだ。次に空中で対処する場合。これは、エディの攻撃をガードした直後からジャンプしていくといいだろう。そして空中でフォルトレスをしつつ逃げるのが安全。

なお、ザトーが攻撃からキャンセルでエディ生成をするようなら、リーチの長い技で割り込めば生成を無効化できる。覚えておくといいぞ。

VS ANJI



「疾」からの中段、下段同時攻撃による起き攻めの対処法を知らないと、[illegible]にハマってしまうぞ。

やや距離をおいて転ばされたあと、起き上がりに疾を重ねられたら要注意。ここからダッシュ→ガトリングと攻められると、疾の落下部分の中段とガトリングの下段による同時攻撃にさらされるからだ。

普通にガードしているとほぼ確実でヒットし、そこから足払いまでつながって起き攻めのループになってしまう。

これはリバーサルで回避するのではなく、フォルトレスでガードしていくといい。こうすることで[illegible]との間合いを離し、たとえ疾をくらおうとも足払いはくらわないようにするのだ。足払いさえくらわなければ、起き攻めのループは回避できるわけ。



疾を絡めた中段と下段の同時攻撃は、フォルトレスをしてダウンを奪われないように。

ゲー事典 **ポチョムキン**:こいつを相手にガリガリ攻めるのは愚の骨頂? ヘタなダッシュはポチョムキンバスターの餌食だし、➡+HSをくらって1発で気絶した忍者もいる。対空もしゃがみHSを筆頭に、直前ガードからポチョムキンバスターも脅威。ソルのBリヴォルヴァーなんか直前ガード→ポチョムキンバスター確定……。素直に守りを固めるのが得策と思われる。

TESTAMENT

技特性解説

●ファントムソウル

一定距離をゆっくり前進していく髑髏（空中ガード可能）を生成。Pは前方、Kは前斜め上に生成する。ヒットした場合は相手を一定時間マーキングし、相手の攻撃をくらうと髑髏やマーキングが消えてしまう。攻撃判定の発生は若干遅いが、技後の硬直が短いので牽制技として使いやすい。

さて、マーキング中はカラスが自動的に攻撃を仕かけてくれる。その攻撃は「突進」「羽根飛ばし」「相手の頭上に移動後、サキュバスに変身して大鎌を振りおろす」の3種類あるが、どれが出るかはランダム。いずれも、あらゆるガードで防がれてしまう。

●グレイブディガー

突進して大鎌を振り下ろす。攻撃発生が若干遅くスキも大きいので、連続技に使おう。

●エグゼビースト

怪物を召喚し、相手に向かって突進させる。Sは相手手前、HSは自分後側の画面端から、目の前へ突進していく。ガードされても不利な状況にはならないので、メインの牽制技となる。



エグゼビーストは優秀な牽制技。これをメインにファントムソウルを混ぜよう。

●ウォレント

投げ技以外のすべての攻撃を受け止め、相手の背後に出現して反撃する。ヒット後は一定時間、徐々に体力が減っていく毒効果を相手に付随。その効果はテスタメントが攻撃をくらうと解除される。なお、攻撃を受け止められるようになるまでに少し時間がかかることと、反撃技の攻撃発生がやや遅いため、ガードされる恐れがあることが注意点。

●ナイトメアサーキュラー

正面に魔法陣を描き、そこから魔物を吐き出す。性能の高い飛び道具。ダメージは小さいが、ウォレント同様、相手に毒効果を付随するのが特徴。気になる無敵時間は、攻撃発生前に切れてしまうが、魔物は絶対に出るので、相討ちOKで使用可能だ。なお、相手は空中ガードが可能。

●セヴンスサイン

2本の大鎌で相手を斬り、ヒット時はベッドに寝かせた相手をサキュバスが貫く。リーチは短いが、攻撃発生が早いのでつぶされにくく、空中ガードも不能（フォルトレスは可能）。比較的当てやすい。



ベッドに寝かせて「グシャ」と貫く。血が吹き出す演出は少しやりすぎ？

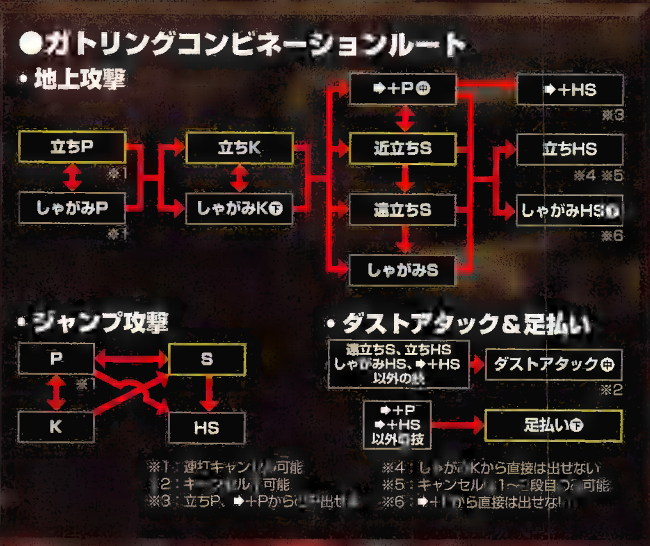
ついに動く、黒衣の貴公子 テスタメント TESTAMENT

大鎌に生き血を吸わせるため、地獄の底からよみがえったテスタメント。上下の揺さぶりで一気に獲物を狩るのだ。

担当：MVP



必殺技		R
ファントムソウル	↓↘→+PorK	×
グレイブディガー	↓↙←+P	○
エグゼビースト	←↙↓↘→+SorHS	×
ウォレント	↓↙←+S	○
覚醒必殺技		**R**
ナイトメアサーキュラー	→↘↓↙←→+HS	×
一撃必殺技		
セヴンスサイン	↓↘→↓↘→+HS	



基礎攻略

大振りな攻撃の多いテスタメント。攻撃判定は大きいが、スキも大になるので、狙って攻撃するのがポイントとなる。まずは中間距離。ここではファントムソウルやエグゼビーストを少々撒きつつ、ジャンプ防止用に立ちHS、対地用に➡+HSを出していく。そしてダッシュやジャンプだ。

ジャンプ攻撃は、横方向に強いKと対地用のHSを使っていく。Kを空対空で当てたら、Sにつないで空中連続技を狙いたい。ジャンプHSは攻撃判定が大きいので重宝する技だ。

ダッシュからは立ちKが有効となる。下段を狙いたいところだが、ダッシュや対空の性能を考えると、相手が地上で黙っている可能性は薄い。

よって、リーチが長く攻撃発生も早い立ちKが主軸なわけ。次に近距離。立ちKからは二段の➡+Pやダストアタック、下段の足払いなどでガードを揺さぶろう。➡+Pからもガトリングを出せるので強烈！ あとは足払いキャンセルでファントムソウルを出し、相手の起き上がりに重ねる起き攻めを駆使するといいぞ。



テスタメントといえばこの見えない中段、➡+P。ここからガトリングで立ちまくれ！

連続技紹介

Ⅰ {しゃがみK→近距離立ちS→しゃがみS→しゃがみHS} Ⓒ▶ ナイトメアサーキュラー

Ⅱ ウォレント Ⓡ▶ 近距離立ちS Ⓙ▶ {S→P→S} Ⓙ▶ {S→HS}

Ⅲ ダスト→ホーミングジャンプ {HS→S→P→S→P→S→P→S} Ⓙ▶ {S→HS}

Ⅳ 通常投げ→ナイトメアサーキュラー

Ⅰは基本コンボ。最後はグレイブディガーでもOK。しゃがみKから➡+Pに派生してガードを揺さぶるのもいい。➡+P後は近距離立ちS→しゃがみHS or 足払いが安定だ。なお、画面端なら、近距離立ちSから足払い→ナイトメアサーキュラーと決めれば、さらにジャンプK→S→…まで入り、大ダメージを与えられるぞ。

Ⅱはロマンキャンセルを使った連続技だが、間合いが近くなければ安定しない。

Ⅲはダストからの基本連続技。テスタメントはホーミングジャンプするまでに時間がかかるので、やや遅めにHSを出していく必要があることに注意しよう。

ゲー事典 **ガードレベルについて**：テスタメントの遠距離立ちSや立ちHSは多段攻撃。これをガードさせると、それだけで相手のガードレベルがモリモリ溜まるのだ。うまくガトリングをつなげば、それ1回でガードレベルを点滅状態まで持っていけるので、攻撃力が非常に高いと思っていい。あとは崩す手段……、と思ったら、➡+Pのおかげでそれも簡単。かなり強いね。

DIZZY

技特性解説

●はじめはただの明かりだったんです（以下、明かり）

最大3ヒットする飛び道具で、基本のガトリング（連続技紹介参照）をガードされた場合に連係の締めとして使う。相手を画面端へ追い込んだ状態であれば、明かりを多段ガードさせられるので、相手のガードレベルを一気に上昇させていくことが可能。

●魚を捕る時に使ってたんです（以下、魚）

唯一、通常時にガトリングから連続でヒットさせられる必殺技。くらった相手は長時間ダウン復帰不能となる。間合いによってはガードされると反撃を受ける可能性もあるので、ガトリング中にヒット確認をしていきたい。



魚ヒット後にダッシュ➡[illegible]ムドンのみしゃがみのK[illegible]くらい打ち[illegible]

●木の実をとる時に使ってたんです（以下、木の実）

上昇と下降の両方に攻撃判定を持つ飛び道具。上昇中ヒット時のみ、相手はダウン復帰不能。到達までの時間差を利用すれば、攻撃の起点として使っていける。ただし、明かりや話し相手とは違い、本体が相手の攻撃をくらった時点で消えてしまうので注意。

●よく話し相手になってくれます（以下、話し相手）

コマンド入力時のボタンに応じて、性質の異なったオプションを生み出す。メインは突進攻撃後にレーザーを発射するHS発動の話し相手で、連係の締めとしてはもちろん、遠距離での牽制にも使える。

●インペリアルレイ

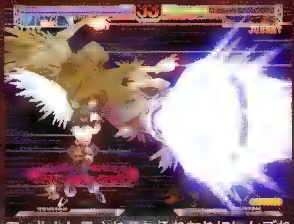
攻撃発生が早く、相手は暗転後のガードが不可能（初段部分のみ）という性質を持った技。連続技や対空に活躍する。相手を画面端へと追い込んだ状況以外なら、ガード後の反撃を受けないのでお得だ。

●ネクロ怒った場合

投げ判定なので連続技には組み込めないが、インペリアルレイより無敵状態への移行が早く、攻撃発生が遅いぶん暗転後の無敵時間も長い。起き上がり直後や割り込みに使うなら、こちらの方が優秀。

●ガンマレイ

テンションゲージがMAXでなければ出せないだけあってダメージは高いが、攻撃発生の遅さも折り紙付き。一応、キャラ限定で➡+HSの2段目から連続ヒットする。



フォルトレスされてもそれなりにケズれるので……最後のケズりには有効？



私は貴方の敵ですか……？

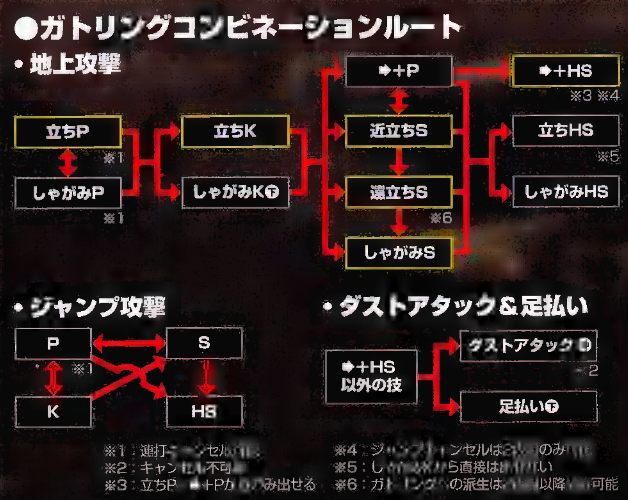
ディズィー

DIZZY

布石形の必殺技を活用した、連係の組み立てが勝敗を分けるキーポイント。バリエーションを考えて攻め続けろ!!

担当　伊勢猫

必殺技		R
はじめはただの明かりだったんです	⬇⬊➡+S	×
魚を捕る時に使ってたんです	⬇⬊➡+HS	×
木の実をとる時に使ってたんです	⬅⬇⬋+S	×
よく話し相手になってくれます	⬇⬋⬅+攻撃ボタン	×
覚醒必殺技		**R**
インペリアルレイ	➡⬊⬇⬋⬅➡+S	×
ネクロ怒った場合	⬊⬅⬋⬇⬊➡⬅➡+P	×
ガンマレイ	➡⬅➡⬅⬋⬇⬊➡+HS	×



基礎攻略

布石型の必殺技を活用して相手を固め、ダッシュからの投げやジャンプ攻撃で相手のガードを崩していくのが、ディズィーの基本スタイル。

地上における遠距離戦では、HS発動の話し相手や木の実を使って相手にガードを固めさせ、ダッシュやダッシュジャンプで一気に接近。ダッシュからは、しゃがみK始動のガトリングを基本として、投げやダストで相手のガードを崩していく。跳び込みはSを軸に、S→Pの2段攻撃とS→着地しゃがみKでガードを揺さぶる。間合いが遠い場合は、斜め下に強いHSも使おう。

さて、基本のガトリングをガードされた場合は、明かりや話し相手へとつなげて攻勢を維持。ここでジャンプをしてくる相手に対しては、ガトリング→木の実や、いったん待ってから対空性能の高い地上技やインペリアルレイで迎撃しよう。ちなみにディズィーの場合、↑+Pは上半身の無敵時間が極端に短いものの、代わりに羽根部分がすべて攻撃判定（やられ判定なし）のしゃがみSが対空技となる。



固めてからの攻めが基本形。中間距離では立ちHSとしゃがみPで牽制しよう。

連続技紹介

Ⅰ ダッシュ{しゃがみK→近距離立ちS→➡+P→しゃがみHS}Ⓒ魚orインペリアルレイ
Ⅱ（画面端）通常投げ→ダッシュしゃがみHSⒸインペリアルレイ→ダッシュ➡+HS（2段目）Ⓙ{S→P→HS}
Ⅲ ダスト→ホーミングジャンプ{HS×2→S→P→S→P→S→HS}

Ⅰの連続技は密着時やダッシュからでなくとも、ある程度間合いが近ければよく、ジャンプSヒット後でも狙っていくことが可能。より確実性を求めるのであれば、近距離立ちSを省くことで安定させよう。

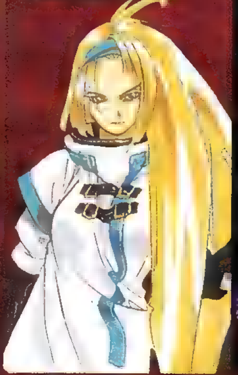
Ⅱは画面端以外でもインペリアルレイまでならOK。ゲージが足りない場合には魚につないでダッシュ➡+HSを追い打ちしよう。また、インペリアルレイのヒット後に再度しゃがみHS→インペリアルレイも入るが……、ダメージはあまり増えない。

Ⅲはダストからの連続技。最後のP以降をK→S→HSとした方が安定度はアップするが、ダメージは下がる。

ゲー事典　**しゃがみS対空からの追撃**：対空技として強力な判定を持つしゃがみSだが、単にこれをヒットさせただけではダメージ的にいまいち……。そこで登場するのが、ジャンプキャンセルによる追撃だ。具体的には、しゃがみS→ハイジャンプ{S→P→S→HS}といった空中連続技を決められる。しゃがみS→ハイジャンプまでは、つねにセットで入力していこう。

最新対戦攻略

Millia Rage



ミリア=レイジ

攻めの形はすでに最終形態との噂もあるミリア。タンデムトップからの起き攻めをより重厚なものに。

担当：がっちん

低空高速落下で裏へ

まずは、タンデムトップからの起き攻めで、低空の高速落下を使用したものを紹介。お決まりのダウンを奪ったら、しゃがみK→近距離立ちS→相手の起き上がりにHSタンデムトップから、低空高速落下で裏にまわる。そして、正面からと同じように、◆+Kとしゃがみ Kの2択、さらに少し遅らせたしゃがみKを加えよう。

これはデッドアングルの的をしぼらせない効果がある（梅喧相手には要注意）。[illegible]は、チャンスの多いミリア側が断然有利で、そこまで深刻ではないのだが、完璧を期するためにも使用したい。



低空の高速落下を使って相手の反対側へまわり込む。厳しい2択攻撃で窮地へ追い込め。



寝苦しい夜に拍車をかける、悪夢の起き攻めタンデムトップ。より多彩に攻め立てよう。

技はシンプルでも奥が深い

高速落下後は、しゃがみKをメインとしていきたい。だが、あまり早いタイミングで行なうと、裏にまわったにも関わらずタンデムトップから連続ガードになる。相手はしゃがみガードのままレバーを動かすことで、反対からの下段攻撃をガードできるわけだ。

これは理論上だけでは有効といえないはずだが、実戦ではかなり効果的。ジャンプ（高速落下）を見せることで立ちガードを誘えるし、相手の投げをくらうこともなくなる。

お次は◆+Kの中段攻撃。この技はしゃがみKのように連続ガードでは行なえない。つまり、技の出始めを投げられてしまうのだ。まあ、これが連続ガードのしゃがみKが有効となる理由でもある。

また、正面からの攻撃と同じように、少し遅めのしゃがみKを混ぜていこう。実際は、ほんの少しだけタイミングを遅らされればいい。◆+Kを意識した相手の立ちガードに差し込めれば理想だし、相手は左右のガード方向を変えなくてはならない点も見逃せない。

もちろん、この連係も投げを決められてしまうが……。

ダメージアップで効果的に

ガードを崩す手段を覚えたら、次はダメージアップを狙って相手を仕留めたいところ。いつもは足払いで堅実にダウンを奪っていたところを、しゃがみHSにして空中コンボに持っていく。もちろん、起き攻めのパターンも損なわれないので好都合となる。

地上ではダッシュしゃがみK×2やしゃがみK→しゃがみHSからしゃがみHSへつなぎ、ジャンプキャンセルで空中へ。空中ではP→S→HSとつないで、再びタンデムトップ起き攻めへ持っていこう。

さらに大ダメージを狙うのであれば、しゃがみHS（空中にバイ）ジャンプ。そこからP→P→S→HS→（着地）→P（1段目）→しゃがみHSで、もうワンセットを狙っていける（相手キャラにもよるが）。



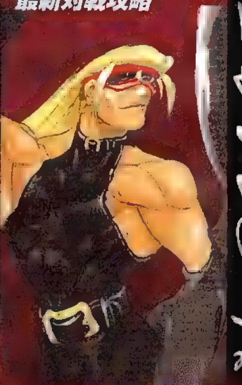
しゃがみK×2→しゃがみSでヒット確認して、エメラルドレインにつなぐといい。



もし低空の高速落下で失敗したら、空中ダッシュでフォロー。意外と重要だぞ。

最新対戦攻略

ZATO-ONE



ザトー=ONE

ザトー特有の浮遊を使った空中からの圧倒的な威圧と、エディを出した瞬間の連係を見ていこう。

担当：MVP

浮遊から仕かける

ザトーの浮遊（2段ジャンプ）は強力な接近手段。今回オススメするのは、浮遊で超高空から急降下するものだ。これは相手と離れた位置でジャンプして、頂点くらいで浮遊をすることから始まる。浮遊したらいったん斜め上に移動、相手の真上付近から急降下して技を出していこう。

このような真上からの落下は、相手の対空技を無効化しやすく、なおかつレバーの操作具合によっては相手の背後にまわることも多い。ザトー側は憶測で急降下していくため、どちらに落ちるかはわからない（相手の動きによる）。もちろん相手の対応も難しくなるので、かなり強力だ。

次に思いつく浮遊パターンは、相手の攻撃を空中ガード後や、通常ジャンプで相手の斜め上にいったときなどの、比較的地面に近い位置から。この場合、素直にタイミングをずらしたジャンプ攻撃をしてもいいが、浮遊で相手の頭上を越して、背後から攻撃していくのも有効だ。浮遊の制御がスムーズにできると、かなりいやらしい攻撃となるぞ。

浮遊のコツは、自分の動きたい方向へ若干早めにレバーを入れることにある。浮遊中は慣性が働いているので、早めのレバー入力を意識していこう。



ここから浮遊して、相手の真上付近まで上昇。そして急降下から強襲するのだ。

エディ生成後を検証

よく使うエディ生成パターンとしては、立ちS orしゃがみS→移動攻撃が挙げられるだろう。しかし、相手の対応が早い場合、移動攻撃をガード後にバックジャンプで逃げられてしまうことも多いはず。

というのも、Sをガードさせたときの間合いが遠いと、ダッシュ攻撃を連続ガードさせられないことがあるからだ。いったんジャンプで逃げられてしまうと、そのあとの行動は不安定。攻めたところを返り討ちにされ、エディを消されることが懸念される。

そこで今回は、エディ生成後に空中ダッシュで着地するパターンを見ていこう。エディを生成したら、ジャンプの昇りで低空ダッシュ。ここからS→HSと出すと、間合いによっては連続ヒットするのだ。

また、ジャンプK→ジャンプキャンセル（浮遊）→K→Sで着地のタイミングをずらせば、ヒットする可能性も高い。そして重要なのが、相手のジャンプにくらいつけること。攻撃を仕かけることでエディを守るわけだ。移動攻撃からの連係に、ぜひ加えてもらいたい。

なお、前述の空中ダッシュS→HSでドリルスペシャルを設置するのも有効。画面端なら、着地後にガトリングからのインヴァイトヘルやジャンプキャンセルで攻め続ければ、ドリルスペシャルを当てることが可能。とくにジャンプキャンセルから攻めた場合、中段と下段の同時攻撃も見込めるため、一撃必殺の連係になりえるぞ。狙ってみよう。



画面端ならS→HSでドリルスペシャルを設置しよう。うまくいけば大ダメージ確定！



移動攻撃のあとに低空で空中ダッシュ。ジャンプSで相手のジャンプを封じたい。

ゲー事典 **ミリア起き攻め補足**：タンデムトップからの起き攻めで、正面からしゃがみKと◆+Kを行なうときは、ダッシュをしておくといい。慣性が働き間合いが離れにくくなるため、フォルトレスの予防策となる。また、ダウンを奪ったあとしゃがみK→近距離立ちSで追い打ちするときは、レバーを◆に入れないこと。そうすればタンデムトップがウィンガーに化けなくなるぞ。

最新対戦攻略

蔵土縁 紗夢



蔵土縁 紗夢

紗夢特有の低空空中ダッシュを用いた攻めで、連係に幅を持たせ、上下の揺さぶりをさらに強化するのだ！

担当：若人

技の軌道が変化する!?

空中ダッシュ直後に龍刃、逆鱗、剣楼閣のいずれかを出すと、本来の軌道とは異なった動きをすることが判明した。各技の動きの変化を軽く説明しておくと、龍刃なら突進スピードが速くなるとともに、移動距離が極端に短くなる。一方、逆鱗と剣楼閣は落下しながら攻撃する形に。内部的にどのような処理が行なわれて軌道が変化するのかは不明なので、その現象だけを受け止めてほしい。

この軌道変化を利用することで、強力な連係を組み立てることが可能。今回は、その有効な例をひとつ紹介しよう。



空中ダッシュし始めに龍刃や逆鱗、剣楼閣を出すと、本来の軌道とは違う動きをする。



剣楼閣は上昇するはずの技が、軌道変化させると落下する形で技が繰り出される。

めくり逆鱗を狙え

紗夢で相手のガードを崩す連係としては、「しゃがみK→近距離立ちS→ジャンプキャンセル鷹嬰脚」、「しゃがみK→近距離立ちS→しゃがみHS（1段目）→逆鱗」などが挙げられる。前者の裏の選択肢には、近距離立ちSからの足払い、後者の裏の選択肢には、しゃがみHSからの爆蹴→足払いがあり、上下の揺さぶりをかけることができる。しかし、どれも見返りが小さいため、メインのダメージソースとして考えるには不十分だ。

この点を解消しつつ、相手のガードを揺さぶれる連係が、「近距離立ちS→ジャンプキャンセル空中ダッシュ→逆鱗」。近距離立ちSにジャンプキャンセルをかけたあと素早く空中ダッシュ（＝低空ダッシュ）、即座に逆鱗を繰り出せば完成だ。紗夢特有の低空空中ダッシュと逆鱗の軌道変化、そして、その逆鱗がめくりになるのがポイント。

また、ヒット時の見返りの大きさも見逃せない。軌道変化させた逆鱗は攻撃後すぐに着地するので、そのあと空中の相手に対し遠距離立ちSを当てることができ、そのまま空中連続技を叩き込めるのだ。オススメの連続技は、遠距離立ちS→ジャンプキャンセル→空中龍刃→剣楼閣→龍刃。空中版の龍刃は地上版よりも発生が早いので、ジャンプキャンセル後に素早く出すことで連続ヒットさせられるぞ。

この連係での逆鱗はガードされてもスキが小さいので、ワンセットで立ちSまで入力しておき、ヒット時は連続技、ガード時は攻勢を維持していこう。入力のコツは右記の連続写真を参考にしてほしい。



近距離立ちSなどのジャンプキャンセル可能技にジャンプキャンセルをかけ……。



空中ダッシュ。ジャンプキャンセルを先行入力し、素早く入力するのがポイント。



そして間髪入れずに逆鱗のコマンドを入力。密着状態ならちょうどめくりになる。



逆鱗後はワンセットで立ちSを出しておき、ヒット時は空中連続技を叩き込もう。

最新対戦攻略

JOHNNY



ジョニー

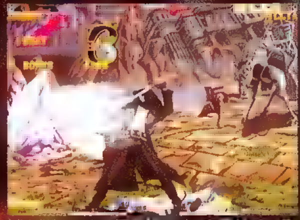
レベル2ミストファイナーをさらに活かすため、バッカスサイを使った起き攻めパターンを確立しよう。

担当：ちゃっきー

起き攻めの黄金パターン

基本パターンは、ダウンを奪ったあとの追い打ちにしゃがみK→近距離立ちSを使い、キャンセルバッカスサイ。その後、相手の起き上がりに技を重ねて攻めよう。最大の狙いは、もちろんミストファイナー（＝ガード不能）だ。

重ねる技は、直後のミストファイナー下段が理想。これならデッドアングルで返される恐れもなく、完璧に重ねられれば、対抗手段は理論上リバーサルの無敵技のみとなる。ただ、レベルによって出の早さが変わることなどから、重ねのタイミングが難しいことも確か。ガトリングなどからつないでも十分に有効なので、そちらを使ってもいい。デッドアングルを狙う相手には、バッカスサイ後にダストや投げを狙うのもいいぞ。



ダウンへの追い打ちからバッカスサイ。その後、霧にまみれてダストを狙う手もあり。

パターンに持ち込む経過

バッカスサイを使った起き攻めパターンへ持っていくために、まず活用したいのが空中ディバインブレイドだ。地上の相手にヒットさせればダウン復帰されず、かつ相手が少し浮くので追い打ちまでの時間も十分。高い位置で出したあとでなければ、1回ダッシュで接近してからでも追い打ちが間に合うぞ。ただし、追い打ちが早すぎると近距離立ちSが当たらないこともあるので注意したい。

技の使い方は自由だが、滞空時間が長くなる性質を利用し、低空で出すのがオススメ。先読みの空対空を兼ねた昇りジャンプPやKから、降り際に空中ディバインブレイドで地上の相手を迎撃、といった使い方が有効だ。地上対空で落とそうとする相手や、こちらの着地を狙おうとする相手にヒットしやすい。

もうひとつのパターンとしては、足払い→ミストファイナー（構えキャンセル）→ダッシュ追い打ちもオススメ。足払い→グリッターイズゴールドと使い分けよう。



対地攻撃に空中ディバインブレイドを使う。低空なら、ガードされても反撃を受けない。



ヒット後は、1回ダッシュで接近する余裕がある。追い打ちから得意の連係につなげ！

連続技情報

レベル2ミストファイナー後の追撃は、→+HS→キャンセル「それが俺の名だ」がオススメ（→+Kカウンターからも狙える）。威力はもちろん絶大、距離制限も直接「それが俺の名だ」を入れるのと変わらない。ただし、ジョニーとポチョムキンに対してはダウン後の追い打ちになり、ダメージが低い。この2キャラには、立ちHS→キャンセル「それが俺の名だ」にしよう。



レベル2ミストファイナーから→+HS。最速のタイミングを覚え、空中で叩き込もう。



そして、キャンセル「それが俺の名だ」。追い打ちになっても入るが、威力は落ちる。

ゲー事典

紗夢連続技注意点：紗夢の連続技の要となる龍刃からの各種派生。基本は、龍刃→剣楼閣→龍刃だが、画面端に相手を追い詰めた状況だと、最後の龍刃のあとダウン復帰からの反撃を受けてしまう。これを回避するために、画面端付近では最後の攻撃を逆鱗にしていこう。ダメージは落ちてしまうが（といっても、その差は微々たるもの）、比較的安全といえる。

変化に富んだ中級コース！油断はできんぜ！

BATTLE GEAR 2



担当：ずるずる(爆)

高速コーナー！　連続急カーブ！　早くもテクニックが必要！　まずはクラスCの車でコース熟知だ

クラスCで走る！

中級

COUSE LENGTH 1,835m

ELEVATION 30m

開発者コメント

今回は、優しいクラスCの車でより、このコースを速く走るための基本を習得するぞ！



チェックポイントA

ポイントAで、スタートしたらしばらく続く緩く小さいコーナーの連続部分。この区間はコースが少し曲がりくねっているが、スピードが乗ってくるので、できるだけ直線的に走るように心掛けよう。

クラスCの車の場合、スピードが速くないので、この小さいコーナー群のインを全部突いていくような走りをするのではなく、コーナー群の入口と出口をできるだけ短い距離で結んだラインを走るように心掛けたい。

その先の左コーナーを考えると、このコーナーの出口時左寄りを走ると進入が楽になる。だが、スピードが速い訳ではないのでそれほど右寄りでなくても大丈夫だ。



少し右寄りを走ることでより直線的に走り、その先に備える。

チェックポイントB

緩いコーナー群を抜けると、少しきつめの左コーナーから右へのカーブ、そしてふたたび左へのきついコーナーの部分へと進むのだが、ここのポイントはやはりきつい左コーナーの抜け方。

ここはしっかり減速をして切り込み、テールを滑らせてインを突いて曲ろう。



タイヤを鳴らしつつ、全開のまま抜けよう。

一つ目の左コーナーから見ていくと、ここはその前の部分でスピードがのってきているので、そのことに注意して進入をしていく。

しっかり切り込んでいけば、インを突いて曲がることはそれほど難しいコーナーではない。しかし、ハンドルを強く切りすぎてしまうと、テールが滑ってスピードが落ちてしまうので、その操作には注意が必要である。

ラインは、アウトから進入し、インを突き、ミドル寄りのアウトへ走り抜けていく。テールを滑らすな！



きつい左コーナーへ抜けていく。

ここまでは全開のままで走って来れたのだが、ここの左コーナーは別。アクセルオフ&ブレーキの作業を行なって減速し、強くハンドルを切り込むことでテールを滑らせてドリフト状態にして、インをキープして走り抜けよう。

FR、MRの車であれば、テールを振り出しやすいので多少タイミングが遅れても強引なドリフトでインを突きつつ走り抜けていくことはできるが（その分遅くなるが）、FFの車は、テールが振りにくいので（ドリフト状態にするのに時間、距離が必要）、やや手前からテールを滑らせるようにすると良いだろう。



手前の右コーナーで右端から減速&切り込みでドリフトし……、

直後の緩い右カーブは、手前の左コーナーからの切り返したところでミドルからの進入しインを突く。できるだけインから離れないようにしつつ、その先にあるきつい左コーナーの進入に備えよう。



カウンターを当てて緩い右コーナーのインへ。

クリッピングポイントを通過したら即カウンターを当てて、立ち上がりの加速をしやすくしてやろう。カウンターを当てた時に、きつい左コーナーの直後にある緩い右カーブのインへ真っ直ぐ走り込んで行けるよう、軌道を調整しよう。

インを突きすぎると、インのダートに入ってしまい、加速が鈍るので注意すべし！



ダートに注意！

ゲー事典 タイトーHPでは、タイムアタックモードのランキング登録を随時募集中！　ハイスコアを出した人は、http://www.taito.co.jp/gm/bg2/へGO!!　iモードの人は、ランキング画面の各項目をメモってhttp:www.taito.co.jp/gm/i/index.htmlへ急げ!!

チェックポイントC

[illegible]ながら、[illegible]に、[illegible]をとコーナーが連続する[illegible]クポイントC。この区間は中速コーナーを一番[illegible]を必要とする。

一見、各コーナーを[illegible]がりクリアしていけば[illegible]えるのだが、実際に走ってみると、コーナーの入口[illegible]するという事が[illegible]ナーの[illegible]コーナーの出口が次のコーナーの[illegible]。このため、コーナーからコーナーのつながりをしっかりイメージしてラインを[illegible]いと[illegible]走ることはできない。そのつながりを確[illegible]・イメージしながら、この区間を[illegible]たい。

まず最初は、緩い左コーナー。その先にあるきつい右コーナーの進入のために左に寄っておかないといけないということを考えると、あまりインを突かない[illegible]ほうが良いということになる。[illegible]性に任せて走り、インを突かないことで[illegible]くアウトに[illegible]、[illegible]コーナーの進入の準備[illegible]できる。



し、[illegible]ラインを[illegible]わないように[illegible]の切り返しを[illegible]



切り返しが成功すればインを[illegible]も早くすることができる。

進入の準備ができたらアクセル[illegible]ブレーキ、[illegible]切り込みでドリフト[illegible]インを突く。コーナーの出口ではすぐに[illegible]左コーナーの進入[illegible]位置まで[illegible]。そこまで行ったら[illegible]つつ、アクセルオフ[illegible]ブレーキを行ない、ドリフトで[illegible]抜けていく。

ドリフトの角度が深くなるのを[illegible]け短くして、進行方向に[illegible]ると、より速く[illegible]になるぞー

チェックポイントD

この区間は、[illegible]コーナーが[illegible]ないのだが、スピードが[illegible]いることと、[illegible]ナーがあるためにラインを[illegible]レースしにくいため[illegible]力をさせられるのでは。



急にきつ[illegible]るタイミングをつかん[illegible]切り込めるようにし[illegible]

[illegible]



[illegible]返しと減速が重[illegible]開[illegible]遅れない[illegible]

[illegible]クポイント[illegible]

チェックポイントE

最後の区間は、登り坂・駆け上がりながらの右コーナー、そして最後となる左コーナーへ[illegible]けていく区間だ。

一つ目の右コーナーは、緩いコーナーなのでインをキープしたままアクセル全開で走り抜けていく。

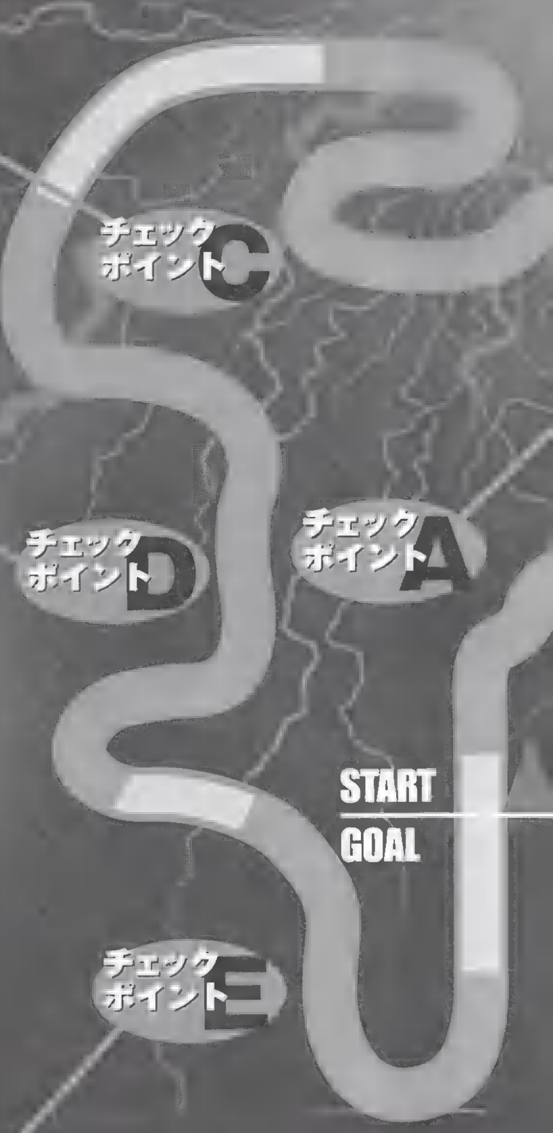


イン[illegible]右コーナー[illegible]り返し[illegible]

最後の左コーナーは、やや大きいことと、抜けた[illegible]につながるので、[illegible]りを重視したラインが[illegible]。

進入は、できるだけアウトからやや強めに切り込みを向きを変え、クリッピングポイントを少し[illegible]にしてインに突っ込み、[illegible]少しハンドルを戻して、前[illegible]大きくして加速をしやすくさせ、直線へは[illegible]寄りで抜けていくようにしよう。

最後に[illegible]選択だが、駆動方式の[illegible]で走らせ[illegible]変ってくるが、少しでも前へ進ませようと考えるのであれば、やはりFRの車を選択するのが[illegible]いだろう。



- M.S.B.S.Ver.5.66 -

CYBER TROOPERS
電脳戦機バーチャロン
VIRTUAL ON
ORATORIO TANGRAM™

- 2000 EDITION -

TEXT：H・L

戦術は永遠に進化しつづける

オラタン「5.66」の連載はとりあえず今回で終了。最終回ということもあって、オラタンプレイヤーにとって永遠のテーマになるであろうある事柄について解説しよう。

地獄の果てまで追いかけろ！
システム講座 その3
かけっこ

前回に引き続き、今回もプレイするうえで欠かせない要素を取り上げてみた。もうこれで距離を離されても対処可能だ。

戦術の食い違い

VR全[illegible]機体いるなか、得意な距離はそれぞれ違う。どの距離でもそれなりに戦える機体もいれば、とことん距離を[illegible]したほうが有利に[illegible]する機体もいる。前者の代表格はドルドレイやグリスボックなど、後者の代表格はスペシネフとエンジェラン、そしてバルバドス。ここで[illegible]す。[illegible]ついて触れてみたい。それぞれの機体でプレイすればすぐわかることだが、それぞれ得意な距離というものは[illegible]ではない。その距離に、距離を[illegible]においても武器の性能が[illegible]いもの（性能がアップするものもある）が多いことや、防御力を考えたうえで、距離を置いたほうが[illegible]に攻撃できるということが挙げられる。つまり、得意距離がその機体の「間合い」なのだ。

なかには距離が離れるほど不利になっていく機体もある。その機体が[illegible]α[illegible]とするとき「[illegible]」という現象は起こる。近づかれた相手は追い払うことに全神経を集中し、スキあらば距離を離す。一方、追いかける側は[illegible]ヒットする期待値を上げるために自分の間合いを保持しようとする。そういうお互いの戦術の食い違いが、この現象を生み出しているのだ。





サイファーは、距離を離しすぎてしまうと自分の攻撃も当たらなくなる。

近づくときの注意

まず心掛けたいのは、相手に自由を与えないこと。すべてのことに[illegible]自由に攻撃できる時間はもちろん、自由に[illegible]できるフィールドも与えてはならない。相手に自由を与えてしまうと、それだけ攻撃を撃たれる回数も増えてくるし、距離も離される。

そのためには、こちらが常に自由に行動できる状態であるということが必要だ。硬直の長い攻撃やダッシュ攻撃などは、相手に距離を離す時間を与えかねない。それに、相手の攻撃で翻弄されたら距離を離されることは必至。そんな状況に陥らないために、右のカコミのポイントをしっかり押さえておこう。

もし負けても「どうしよう？」ってことのないように[illegible]しつつからでも[illegible]い。[illegible]初めは、自分の機体の[illegible]間合いを確保することと決して、近接間合いも目[illegible]ではない。そこまで[illegible]くのは、間合いをとって様子を見てからでも遅くないのだ。

街中の対戦を見ていると、近づけた瞬間にダッシュ攻撃をしてしまう人が多い。しかし、相手がスキを見せていない[illegible]という[illegible]以外の[illegible]の行動はイタチゴッコになってしまうので控えよう。



追いかけるときのポイント

- フィールド上のお互いの位置をイメージする
- 硬直の長い攻撃（ダッシュ攻撃を含む）を控える
- 無理に長い距離を詰めない
- 必要以上に近づかない
- 相手の逃げ道を広げない
- あきらめない

ゲー事典 このゲームでは追いかける側のほうが不利である。視界の要素から考えてもそうだし、追いかける側は「近づく→攻撃」ということに対し、待ち構える側は「近づかれたら攻撃」ということになる。つまり、待ち構えるほうが一手早く攻撃できるのだ。そんな状況を打開するのが間合い調整。相手の間合いよりやや遠めで様子を見るという行動も必要である。

おまえの逃げ道はもうない……

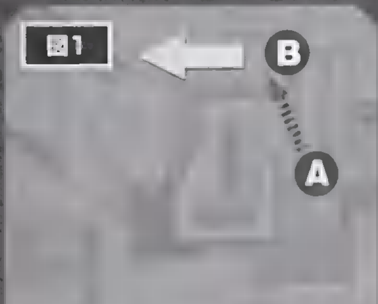
[illegible]の図[illegible]ほしい。[illegible]フィールド全[illegible]している[illegible]にA[illegible]、Bをスペシネフとしよう。[illegible]戦中、[illegible]はBを追っている[illegible]のような[illegible]然の如く、フィールドの広いほうへ移動しようとする。そこで、Aはどのような行[illegible]たら、B[illegible]のフィールドに[illegible]にすべきなのか？

このような場合、相手を追いかけるという行[illegible]に「最短距離[illegible]」という[illegible]しまう人が多い。[illegible]図2である。そんな中、後[illegible]た行動をとると、図[illegible]のようになる。図[illegible]相手の[illegible]度の違い[illegible]明[illegible]

ここでポイントとなるのは、「フィー[illegible]Bーー[illegible]という[illegible]線をイメージして作り上げ、その[illegible]を維[illegible]ということ。その直[illegible]を保ちつつ[illegible]離を詰めていったら、[illegible]フィールド[illegible]背にすること[illegible]距離を離されることはなくなるのだ。

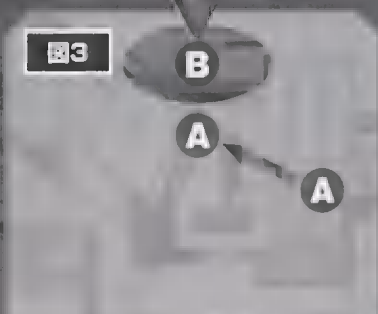
追いつ[illegible]握したら[illegible]きの[illegible]点を[illegible]相手の[illegible]移[illegible]に対し[illegible]敏[illegible]に反応する必[illegible]ということ。[illegible]に振[illegible]しまっては、元も子もないからだ。[illegible]をすると、相手はこちらの[illegible]をすり抜けるという[illegible]行[illegible]破[illegible]してくる。[illegible]見たときは、[illegible]様子を見るなり、[illegible]にその行動を[illegible]う。

図1



Bはスペースの広いほうへ移動中。Aはそれに合わせて矢印の方向に追いかけようとしている

図3



フィールド中央と相手とを結ぶ直線上に移動する形にすれば、相手の行動できるフィールドは狭まる

図2

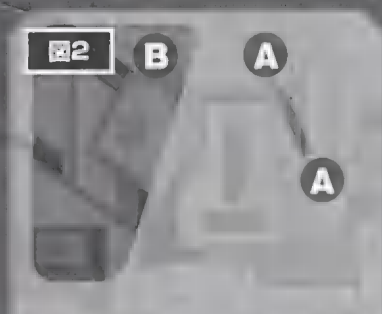


図1の移動方向を選択してしまうと、その後のBの移動できるフィールドは黒い部分となる



▲図1の場面。このような状況のときに前ダッシュ[illegible]うと、画面左奥のフィール[illegible]空きになってし[illegible]こで、フィールド全体を意識した[illegible]動が[illegible]なる



➡フィー[illegible]ド[illegible]央[illegible]わせた[illegible]をとる。[illegible]め前ダッシュで追いかける。レーザーなどの[illegible]いて[illegible]く"攻撃に[illegible]注意しよう。

チャンス1
相手が回避行動をしているとき

結構見落としがちなポイントだ。相手が回避行動（回避＋攻撃以外の行動）をしていれば、その行動中に攻撃してくることはない。その瞬間は安全に距離を詰めることができる。その際、何か硬直の短い攻撃を撃っておいて、それを追いかける形をとればなお良い。こちらの攻撃をまた回避してくれれば、さらに距離を詰めることができる。



相手がダッシュで避けている間は、ダッシュ攻撃にだけ気を付ければいい

チャンス2
障害物を挟んだとき

この場合は、建物を突き抜ける攻撃さえ気をつけていればいい。こういった攻撃はかなり限定されるので回避するのは簡単。障害物を挟んだら即前ダッシュして、距離を詰めるチャンスをものにしよう。

また、相手が建物に逃げ込んだときは、「隠れられている」と思うより、「今、自分が建物を利用している」という意識に切り替えよう。



障害物を挟んだ状態は、お互いに武器が限定されるので、注意すべき攻撃は少ない。

チャンス3
相殺能力の高い武器を使用

代表的なナパームを筆頭に、テムジンやアファームドCのCWなども挙げられる。注意してほしいのは、ナパームダッシュをする場合、直接相手に向かっても効果は薄いということ。例えば、上の図3のように移動するときにナパームを出しておけば効果は高い。要するに、相手を広いほうに移動させないために使うといった感じだ。



ボム系だと安心して近づけるが、これだとちょっと不安。武器の相関図を把握しよう。

チャンス4
相手がこちらを見ていないとき

正確に言うなら、相手がこちらをロックしていないときだ。当然、相手の攻撃はこちらに向かってこない。つまり、回避を考える必要がない。相手が状態保存（欄外ゲー事典参照）を使って距離を離しているときなどがこれに当たる。

そのほかにも、突進系で逃げる相手にはUターンだけを気を付けて、存分に追いかけよう。



停止位置を予測しながら追うと効果的。テムジンなら、LT+LWを出しておくといい。

ゲー事典 状態保存とは、少しの時間置いてからそのまま両レバーを内側に倒すと、[illegible]いだときのスピードと移動ベクトルがレバー入力しているあいだ続くというもの。入力次第では、かなりの速さを維持することができる。スペシネフやエンジェランなどで距離を離すときに、このテクニックを利用している人が多い。意外にフェイ・イェンもこれを利用できたりする。

とりあえず様子見？

システム講座 その4

間合い調整

近づいたあとの間合い調整をこなしてこそ、距離を詰めるという行動が実を結ぶ。それまでの行動を無駄にするな！

キミの間合いはどのくらい？

さて、近づけたその後どうするか……。そこですぐ攻撃を仕掛けてしまってはタイミングはバレバレ。しかも、相手の対応できる範囲の行動では、反撃は必至である。

そこで必要なのが、一定間合いを保ちつつ様子を見ることだ。牽制しながら攻撃を当てるチャンスをうかがうわけだが、その間合いというのは、機体の性能とプレイヤーの反応速度で変わってくる。使っている機体の有効間合いの範囲内で、相手の攻撃と行動すべてに対応できるギリギリのラインがベストだ。



時には退くことも必要。[illegible]ことに[illegible]しないように。

相手を観察しよう

間合い調整をする意味というのは、相手の攻撃に対応できる距離を保つこと、相手の硬直を逃さないこと、そして攻撃の当てやすい瞬間を探すことだ。

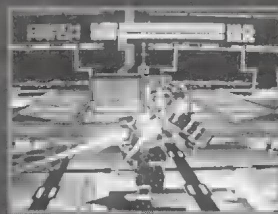
プレイヤーが誰であれ、90秒間のすべての行動を意識してできる人はいないだろう。同じような場面で同じように攻撃をされたら、無意識に同じ回避の仕方をしてしまうことがあったり、相手が視界から外れたら、自分の中での数種類の素敵パターンをどれか選択するなんてことは多い。そんな相手の無意識的な行動は、攻撃を当てる絶好のチャンスである。



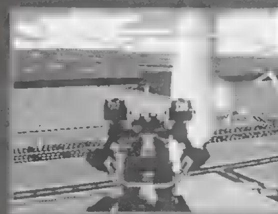
相手[illegible]たときの逆襲に注意。冷静に[illegible]ればチャンスになる。

また、間合いを保つことは、チャンスをモノにするための布石であるという意識を忘れてはならない。その距離の牽制攻撃と、相手の硬直を狙うだけでは限界がある。チャンスがあれば、積極的にこちらから仕掛けていきたい。

では、どうやってチャンスを見抜くのか？　それは、先月号のシステム講座を読んでいただければ分かるだろう。相手の視界をイメージしてそれを利用したり、こちらの攻撃に対する相手の対応を細かく観察すれば気付くはずである。また、どこまで近づいたらダッシュ攻撃をしてくるのかと、こちらの長めのダッシュに対してどういう対応をするのかなど探ってみるのもいい。あらゆる状況を想定しながら観察力を高めよう。



対戦相手がアファー[illegible]Bのときは、[illegible]の間合いに入らないことも重要だ。



[illegible]高い攻撃[illegible]くらい[illegible]。[illegible]したら、また[illegible]やり直し。

『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66』設置店舗リスト

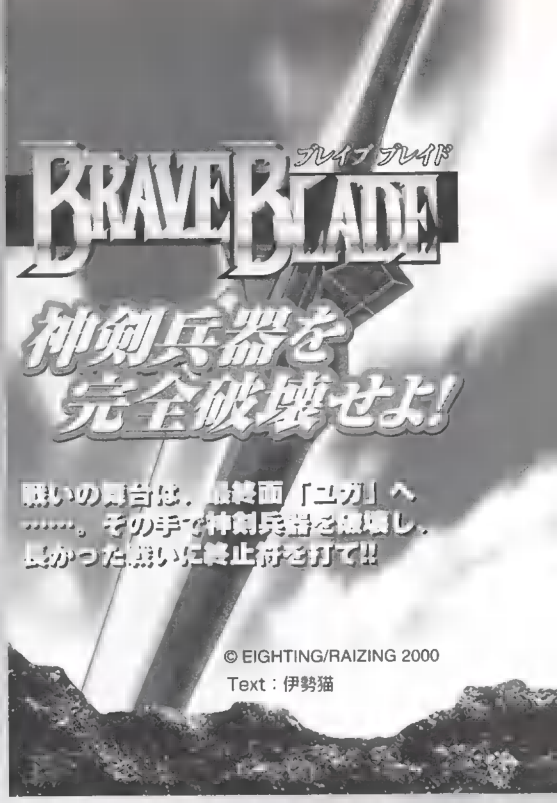
前号の『5.66』設置店舗紹介から引き続き、今回はセガ系列のお店を紹介。

店舗名	住所
CLUB SEGA[illegible]	北海道[illegible]市中央区[illegible]4-7
ハイテクセガ青森	青森県青森市[illegible]1-8-10
ハイテクセガ盛岡	岩手県盛岡市大[illegible]2-6-1
ハイテクセガ仙台	宮城県仙台市[illegible]1-8-38 AKE[illegible]B1F
ハイテ[illegible]ランド[illegible]郡山	福島県郡山市中町7-15[illegible]
セガワールド下館	茨城県下館市大字玉戸字山ヶ島1018-34
ハイ[illegible]ランドセ[illegible]ミナミスポーツ[illegible]	[illegible]ひたちなか市東大島2-11-11
セガワールド長岡	[illegible]市川崎町字野田1447-1
セガワールド渋川	[illegible]市[illegible]187
CLUB SEGA所沢	[illegible]
セガワール[illegible]庄	[illegible]1-4
セガワールド入間	埼玉県入間市東藤沢2-18他
セガワー[illegible]ド成田	千葉県[illegible]市東町157-1
ハイテクセガ柏	千葉県柏市[illegible]1-1-[illegible]
ハイテクセガ千葉	千葉県千葉市中央区富士見2-4-1[illegible]
ハイテクセガ柏	千葉県[illegible]1-1-[illegible]
池袋GIGO	東京都[illegible]東池袋[illegible]2-[illegible]
パセラ	東京都台東区[illegible]野2-14-30
ハイテクランドセ[illegible]秋葉原	東京都千代田区外神田[illegible]10-9
新宿ス[illegible]ツランド本[illegible]	東京都新宿区新宿3-22-12
新宿ス[illegible]ツランド西口	東京都新宿区西新宿1-12-5
新宿スポー[illegible]ランド[illegible]館	東京都新宿区新宿3-22-1[illegible]
新宿ス[illegible]ツランド中[illegible]	東京都新宿区新宿3-26-2
ハイ[illegible]ランドセガ渋谷	東京都渋谷区渋谷1-14-14東口会館[illegible]
ツインスタージオ[illegible]セガ	[illegible]都新宿区神楽坂2-10[illegible]カグラヒルズ[illegible]
[illegible]LUB SE[illegible]立川	東京都立川市[illegible]崎町3-2-[illegible]
セガパソピアード横浜2	[illegible]奈川県横浜市[illegible]南幸1-5-24[illegible]7号
バー[illegible]ト[illegible]ラス	神奈川県厚木市中町4-15-9
ハイテクセガ金山	愛知県名古屋市熱田区[illegible]19-2
岐阜GIGO	岐阜県岐阜市日ノ出町2-[illegible]
セガワールド舞屋	福井県福井[illegible]
セガワールド飯村	愛知県[illegible]市飯[illegible]2-[illegible]12
セガワールド岡崎	愛知県岡崎市[illegible]3-50-2〜6
ハイテクセガ[illegible]田	愛知県豊田市深田[illegible]65-1
アミュー[illegible]ンドプラザワイド	愛知県東海市[illegible]16-2

店舗名	住所
セガワールド生桑	三重県四日市市生桑町字[illegible]299-1
セガワールド藤枝駅南	静岡県藤枝市[illegible]13-26
セガワールド[illegible]田	長野県上田市[illegible]847-1
アミュー[illegible]ントラスト	奈良県奈良市[illegible]新屋町[illegible]
ハイテクランドセ[illegible]アミューズメントシアター	大阪府[illegible]市阿倍[illegible]
セガワールド布施	大阪府東大阪市[illegible]1[illegible]レンモール布施内
ハイテ[illegible]ランドセガミスト2	大阪府大阪市[illegible]梅田[illegible]B1F
ハイテクランドセガアビオシ	大阪府大阪市浪速区難波中2-3-15MMO[illegible]1F・2F
ハイテクセガ岸和田	[illegible]市作才町1069
三ノ宮[illegible]ス	兵庫県神戸市[illegible]琴緒町5-4-5高架下404
京都ジョイ[illegible]ス	京都府京都市[illegible]烏丸通[illegible]東塩小路[illegible]京都駅[illegible]
セガワールド倉敷	岡山県倉敷市[illegible]中新田[illegible]535-2
ハイテクセガミス[illegible]	広島県広島市中区大手町1-4-[illegible]
ハイテクセガパドック	広島県広島市南区松原町5-[illegible]
セガワールド出雲	島根県出雲市渡橋町784
ワンダー徳山	山口県徳山市[illegible]3091-1
ハイテクセガJR下関	山口県下関市竹崎町4-3-1
セガワールド砥部	愛媛県[illegible]砥部町[illegible]20
CLUB SEGA松山	愛媛県松山市大街道1-4-28
セガワールド[illegible]	愛媛県温泉郡重信町[illegible]田3-1-13
ハイテクセガ新居浜	[illegible]
セガワールド今治	[illegible]745-1
セガワールド南国	[illegible]南国市大桶甲2520-2
ハイ[illegible]ランド[illegible]御座	[illegible]高知市南久保4-8-1
ハイ[illegible]ランドセ[illegible]土佐	[illegible]県高知市朝倉[illegible]道甲[illegible]35-5
セガワールド[illegible]間	福岡県中[illegible]市[illegible]599-7
セガワールド仲原	福岡県[illegible]屋郡粕屋町大字仲原2706
天神GIGO	福岡県福岡市[illegible]天神2-7-6DADAビ[illegible]
スーパーコメ[illegible]ト西新	福岡県福岡市[illegible]区西新4-7-1
ハイテクセガ七隈	福岡県福岡市城[illegible]区七隈8-4-8
セガワールド博多	福岡県福岡市博多区博多駅[illegible]6-6-23
セガワールドパピヨンプラ[illegible]	福岡県福岡市博多区[illegible]1-2-17
SEGA REGALO	長崎県長崎市本石灰町6-38[illegible]
セガワールド出水	鹿児島県出水市[illegible]町3-[illegible]

※[illegible]稼働状況は7/10時点のものです。[illegible]事態で[illegible]いない場合もあるので[illegible]ください。

ゲー事典 **VRパイロットよ永遠に……**：今回の記事で『5.66』の攻略はひとまず終了。しかし、悲しむことなかれ。本作に関係する大規模な大会やイベントがあったときや、驚くべきテクニックなどが発見されたときなどは、本誌の別コーナー「LONG RUN GAMES' BOOSTER」のほうで取り上げていくつもりだ。また会うときが来るまで、[illegible]を磨いておいてほしい。



BRAVE BLADE ブレイブブレイド

神剣兵器を完全破壊せよ!

戦いの舞台は、最終面「ユガ」へ……。その手で神剣兵器を破壊し、長かった戦いに終止符を打て!!

Text：伊勢猫

Final Stage 北国首都ユガ上空

最終面となるステージ7の道中をくまなく解説&攻略していくぞ!

さすがに最終ステージというだけあってか、敵弾の数も一層多くなるステージ7。しかし、敵の出現パターンをしっかりと頭に叩き込んで敵を素早く破壊していけば、困難な道のりではない。ここでは、前半のザコラッシュ地帯と後半の戦車＋ヘリ地帯に分けて、その出現順を確認しながら進んでいこう。

また、ステージの最後に待ち構える2体のボスとは連戦になるため、パワーアップアイテムが一切出現しない。道中でミスをして無闇にパワーアップを落とすと、ボス戦がきつくなるので要注意だ!

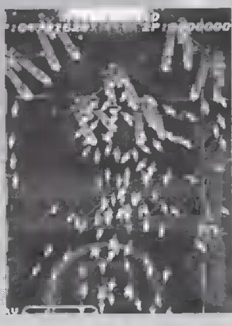
エリア1 前半 ザコラッシュ地帯

ステージの始めは、すでにお馴染みの4×2のザコ編隊が画面上部の左右から出現してくるので、まずはこれでゲージを回復。直後には護衛ザコ×8→中型機(赤)×2が連続で出現してくるので、最初の編隊を倒したら勲章を回収しながら、すぐに画面上部へと自機を移動させて速攻で破壊しにいく。ちなみに護衛ザコの後半4機と中型機(赤)×2は、ほぼ同時に出現するので、優先的に中型機(赤)を破壊していくこと。

さて、護衛ザコ＋中型機(赤)を破壊すると、今度はワンテンポ置いてから画面上部にヘリ×7が出現。実はこのザコヘリ、ステージ7道中でもっとも注意しなければならない。破壊するタイミングが遅れてしまうと画面上に大量のソード弾をばらまいてくる厄介なザコだ。画面上が弾だらけ……、などといった状況に陥らないためにも、あらかじめ出現位置へと自機を移動させておき、弾を撃ち始める前に速攻で破壊していくようにする。前半の最後は3WAYを撃ってくる黄ザコ×4＋白ザコ×6の混成編隊が出現してくるが、これもヘリ編隊と同じように画面上部で待ち、弾を撃ち始める前にソードで破壊していけば問題ない。



まずは開幕のザコ編隊でゲージを回復してからスタート! ここだけは慎重に接近しよう。



ヘリを放っておくと、画面上が弾だらけに……出現場所を覚えて優先的に破壊すること!

エリア2 後半 戦車＋ヘリ地帯

後半はステージ5の道中と同じように、戦車群がからむヘリ地帯へと突入。まずは画面の中央へ3機のザコヘリが上昇してくるので、これを破壊しにいくわけだが……この時、地上の戦車から絶妙なタイミングで自機を狙った弾が飛んでくるので要注意! 先に地上の戦車を破壊し、安全を確保してからヘリに接近していくこと。

始めのヘリ編隊を落とすと、今度は右→左の順番でヘリが2機ずつ出現。自機の進行方向にいる戦車をソードで破壊しながら近づき、これを出現順にしたがって破壊&勲章回収。続いて、左×2→右上×1→右中央×1の順番で計4機のヘリが出現するので、これも順番通りに破壊していくが、右中央のヘリ出現直後に左前方から赤騎士＋白騎士が現れる。ヘリをすべて破壊したら、素早く切り返して騎士を攻撃していこう。

ヘリ地帯を抜けられれば、ボス戦はもう目の前。レーザーザコ×6の出現後、ステージ4でもお馴染みの特攻ザコ＋浮遊ザコの混成編隊で終わり。ただし、ステージ4後半への出現時よりも多くの弾を撃ってくるので、画面上部から後ろへと下がるように敵弾を回避しながら攻撃していくようにする。



右中央のヘリを破壊したら騎士を斬りつけにいく。どちらか一方だけでも動きを止めよう。



ボス前の浮遊砲台は、画面上部から後ろへと下がるようにして破壊していけば弾避けが楽。

さらに上を目指すなら……

ステージ7の道中にも、ステージ1～4と同じように特定の敵を素早く倒すことで、新しい敵が追加される「早回し」ポイントというものが存在している。そのポイントとなっているのは、ステージ前半の護衛ザコ×8機と同時に出現してくる中型機(赤)×2機がそれ。これを出現直後に2機とも破壊していくことによって、次のヘリ×7が出現する前に、ステージ開幕と同じ構成の4×2ザコ編隊が左右から追加されていくのだ。ただし、この追加ザコ編隊の直後にヘリ×7編隊が重なって出現してくるので、勲章の回収は後回しにしてヘリを先に落としていくことを忘れずに……。

また、早回しとは関係ないが、ステージ後半の地上を走っている戦車群も、ハイスコアを狙っていくうえでは貴重な得点源。ヘリの出現ポイントと合わせて戦車の破壊パターンを作れば、かなりの勲章を回収することが可能。自分なりのパターンを考えて、スコアアップを目指していこう!



護衛ザコを従えた中型機を速攻で破壊すれば…早回し!



きっちりとパターンに組み込んで、スコアアップを目指そう!

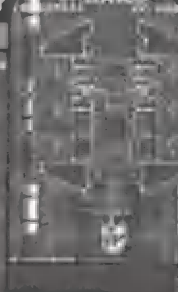
ゲー事典 1、2号機のソード攻撃は左から右へ向かって斬りつけるため、右側の攻撃判定が強いのだが……実はコレ、レバーを右方向へ入れながらソードボタンを押すことによって普段とは逆向きの右から左へソード攻撃を繰り出していくことが可能。ステージ道中ではあまり使い道はないが、ボス戦でパーツ破壊をする際に意識して使っていくと簡単にパーツを壊せる。

Final Stage Boss

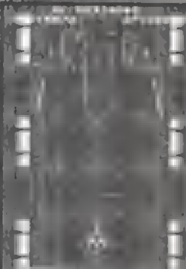
封印指定魔剣災害兵器

ヴォイド・サモナー

第一形態



第二形態



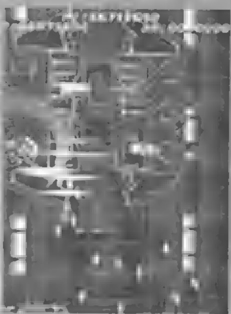
第一形態

第一形態は全20カ所の破壊可能パーツがあり、特定のパーツを破壊することで攻撃パターンが変化していく。無計画に壊すとボスが発狂しかねないので、注意しよう。

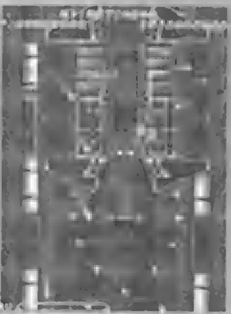
具体的な攻略パターンとしては、始めに本体の艦橋前面にある可動砲台×3と台座を破壊。一定間隔で撃つ本体サイドの大型可動砲台×6からの自機を狙った連射弾と、中央のホッド×2からの攻撃は、見て対処できるので問題はないはず。ただし、台座を破壊した時点で中央ホッドからの弾がバラマキ弾へと変化する点に要注意！

さて、勲章をすべて回収できたら、今度は左右いずれかの可動砲台の上へと自機を移動させ、手前2門を弾封じ状態にして破壊。各砲台は裏側に2WAY砲台が隠れているので、これを同じ要領で破壊できたら艦橋横の羽とホッドも破壊。ホッドを破壊すると、最初に破壊した可動砲台部分から連射弾が発射され始めるので、以後は後ろへ下がらないこと。

あとは反対側の手前にある大型可動砲台×2・羽・ホッドを破壊してから、残しておいた一番奥の大型可動砲台×2を破壊するわけだが、大型可動砲台は片側をすべて壊すと艦橋からサーチ弾が発射され始めるので、逆サイドへ移動してこれを回避。左右サーチ弾のタイミングがズレないように残った大型可動砲台を壊したら、サーチ弾を避けながら艦橋を攻撃する。



[illegible]にしていくこと



[illegible]サーチ弾（紫）はこの位置で左右に動いて回避しながら、本体の弱点を攻撃する。

第二形態

第二形態の攻撃パターンは第一形態と対照的に単純な攻撃で……、

1：本体からのバラマキ弾×2＋左右砲門からの3WAY×6

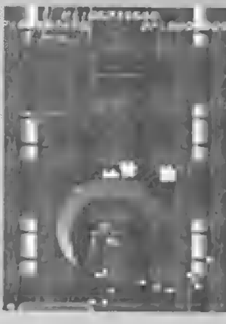
2：本体後部からの機雷攻撃（3WAY砲門破壊後のみ）

……といった、2つの攻撃が交互に繰り返されていくだけ。左右に6門ある破壊可能な砲門を壊しにいくタイミングは、機雷を発射する直前に本体からの弾幕が切れるので、ここで接近して破壊＆勲章を回収。左右の砲門をすべて破壊して勲章を回収できたら、後は攻撃パターン1を避けつつショットを撃ち込んでいくだけでOK！

また、攻撃パターン2の機雷攻撃に関しては、ソード攻撃であれば爆発前に余裕で機雷を破壊できるので、ゲージが完全に回復するまで粘って最終形態へ備えよう。



本体からのバラマキ弾は一定間隔で撃たなくなるので、左右の砲門はこの時に壊していく。



左右の砲門をすべて破壊すると機雷を撃ち始めるので、これでゲージをMAXまで回復！

最終形態

最終形態は真っ向から勝負をするとかなりきついが、第二形態の機雷でゲージをMAXまで溜めてくればコアを使って楽に倒せる。

具体的には、始めにバラマキ弾攻撃を避けながらショットを撃ち込み、攻撃パターンが変化するのを目安にコア発動！ パーツをすべて破壊すれば弾幕が薄くなる。くわしい攻撃パターンごとの対処については、右の囲み記事を参照。

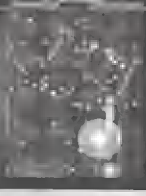
攻撃パターン1 バラマキ弾

最終形態の基本となる攻撃で、常に同じ軌道で撃ち続けられるが、機雷とビットを撃ち出す時に左右へ大きく振られるので注意！ 普段は本体の正面から少し軸をずらせば回避していける。



攻撃パターン2 機雷攻撃

画面全体をカバーするように機雷を撃ち出す攻撃。第二形態の場合と同じく、ソード攻撃を使えば機雷を簡単に破壊していくことが可能。ただし、バラマキ弾がからんでくるので要注意。



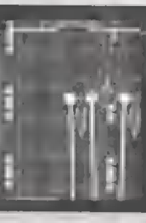
攻撃パターン3 ビット攻撃

パターン2の機雷と同じように、全方位へ弾をばらまくビットを撃ち出す攻撃。基本的にすべてをソードで破壊することが難しいので、残ったビットの弾はバリアでガードしよう。



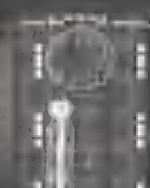
攻撃パターン4 ツインレーザー

両側からレーザーを発射してくる攻撃。全3パターン存在しているが、見てからの判断は可能。レーザーのモーションが見えたら、自機を前進させて本体に重なって回避していく。



攻撃パターン5-1 ジャンプレーザー

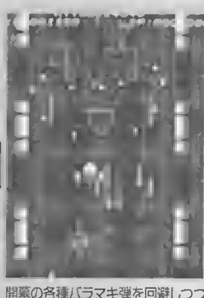
攻撃を中断後、ジャンプして画面の中央へと移動してからのレーザー攻撃。モーションが大きいためはっきりいって避けることの方が難しく、正面にさえいなければ特に問題のない攻撃。



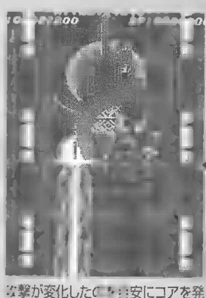
攻撃パターン5-2 全方位ウェーブ弾

ジャンプレーザー後に1セットで必ずくる攻撃。一見すると逃げ道はないようだが、実は画面中央の最下段が安全。ただし、ナイトモードだとウェーブに当たってしまうので要注意！





開幕の各種バラマキ弾を回避しつつ破壊可能パーツに撃ち込んで――。



攻撃が変化したのを目安にコアを発動！ パーツを破壊して勲章回収だ。

ゲー事典 第二形態の機雷と同じように、最終形態の機雷やビットでもゲージを回復していくことは可能。しかもこのボス、時間切れになるとゆっくり歩いて画面下へと消えていくので、ある程度ダメージをあたえれば、あとはクルージングしていても問題なし！　ただし、機雷は破壊時に点数が入るのに対して、ビットはなぜか点数になっていないようなので実入りは少ない？

Final Stage Boss

神剣兵器

アーティフィシャル・セラフ



第一形態

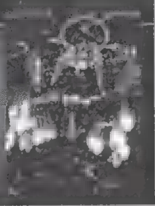
第一形態における攻撃パターンの流れは、開幕のみ1−1が1回で、以降は1−1×2→1−2 or 1−3が基本形。1−2と1−3は毎回ランダムで決定されているため、コレといった見分け方はないが……どちらの場合であっても始めの攻撃は簡単に回避できる。

しかし、それは始めの攻撃に関しての話であって、1−2の最後にくる羽＋バラマキ弾の複合弾はかなり凶悪で、慣れる以外にこれといった回避方法がない。逃げ道が見えない場合は、迷わずにコア発動を使っていくのがベターだ。

また、攻撃パターンごとの基本的な回避方法ついては、左の囲み記事でそれぞれをくわしく説明しているので、そちらを参考にしていただきたい。

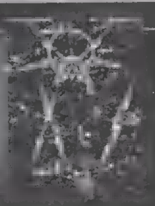

この攻撃は、見て避けられない。コアがあるなら使っていこう。

攻撃パターン1−1
6WAY＋羽飛ばし



ピンク弾の6WAYと両翼から繰り出される広範囲のバラマキ弾の複合攻撃。本体正面とその左右に抜け道ができるようになっているが、6WAYと周期がズレると見て避けるしかない。

攻撃パターン1−2
ソード＋バラマキ弾＋羽飛ばし



破壊可能な回転ソードから始まる一連の攻撃。左右の腕から繰り出されるバラマキ弾後の両翼バラマキ弾＋両腕バラマキ弾はどうにもならない場合も……コアがあれば、惜しまず使おう。

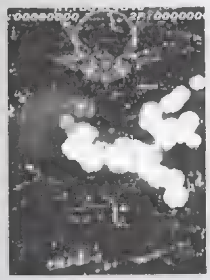
攻撃パターン1−3
バラマキ弾＋ランス



規則的な扇状のバラマキ弾発射後、自機座標を狙ってランスを投げる一連の攻撃。パターン1−2とは違い、規則的なばらまき方をしてくるので回避は楽勝。ランスの存在を忘れずに。

第二形態

第二形態のランダム攻撃3回は、どれも回避方法が分かっていれば特に問題はない。しかし、最大の難関は固定パターンのB−1で、反射衛星を介して自機座標をサーチしてくる青弾は基本的に動いていれば当たらないが……こちらをサーチしていないバラマキ緑弾が曲者。攻撃を回避するときは、緑弾だけを見て隙間に自機を合わせる以外の回避方法はない……。

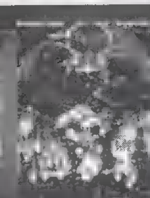

攻撃モーションを見逃さなければ、衛星をすべて破壊できる。

最終形態

第二形態から一定時間が経過するか、ダメージが一定量を超えることで最終形態へと移行。最終形態で注意するべき点は、A−1・A−2・A−3のランダム攻撃自体が1〜3回と、ランダムになっている点。突然、攻撃がくるC−3のパターンは事前にC−1が飛んでくるので、これを目安に攻撃にそなえること。逆にそれ以外の攻撃は、楽に回避することが可能。


実は最終形態が一番簡単？ ここまでくれば、クリアは目前!!

攻撃パターンA−1
6WAY＋羽飛ばし



第一形態のパターン1−1と基本は同じ。ただし、攻撃の周期が早くなっているため、連続でこのパターンがくると確実に2回目は周期がズレる。最終形態では羽飛ばしのみとなる。

攻撃パターンB−1
反射衛星＋サーチ弾



8機の反射衛星で反射する青弾と、反射しない緑弾をばらまく攻撃。左右いずれかの衛星をソードで破壊してから、画面端で上から下へ下がってサーチ弾を回避。緑弾は見て避ける……。

攻撃パターンC−2
大砲モード



後方から扇状に弾を連射する砲弾を6回発射。自機を画面端に移動させることで、本体の向きを誘導可能。画面外へと砲弾を撃たせていけば、かなり簡単に回避していくことができる。

攻撃パターンA−2
旋回レーザー



自機の座標を狙って発射したレーザーを、移動方向へと旋回させていく攻撃。ボスとの距離が近いほどに旋回スピードも上がっていくので、できるだけ距離を取った状態で回避していく。

攻撃パターンB−2
ファイアソード



パターンB−1とセットになっている攻撃で、巨大なソードで画面上をなぎ払う。基本的に画面最下段の端にいればソードには当たらないので、事前に移動しておけば問題はなし。

攻撃パターンC−3
ウェーブモード



パターンC−1を発射後にくる可能性が高い攻撃。高速で[illegible]なウェーブを連射してくるが、本体正面から少し軸をズラしていけばあとは十分に見て回避していける。落ちついていこう。

攻撃パターンA−3
2重扇弾



間隔が広くスピードの遅い扇状連射弾を発射後、連射弾の間隔を埋める形でスピードの速い弾を撃ち出してくる2重の扇弾。本体に対して斜めだと避けづらい。正面で回避しよう。

攻撃パターンC−1
連射弾



最終形態へ移行した時点で6WAYは、この連射弾へと変化する。自機を狙って飛んでくるまでに間があるため、回避自体は簡単だが……パターンの関係上、C−3とからむので要注意！

第二&最終形態　攻撃パターンの流れ

●第二形態
パターンAから3回（種類ランダム）→B−1→B−2

●最終形態
パターンAから1〜3回（種類、回数ランダム）→C−2 orC−3

ゲー評 攻略の本文では触れていないが……ラスボスは、コア覚醒×3と少しの撃ち込みだけで倒すことも可能。いいかえれば「残機が2機あればクリアは確実！」ということで、勲章を出すパーツがないことを考えれば、コア覚醒が使えるようならすぐに使っていくのが賢い選択。どうしても勝てない……といった人は、がんばって残機をここまで持ち越す練習をしよう。

火星独立戦争、ついに決着！

HYPER SOLID SHOOTING
MARS MATRIX
マーズマトリックス

Text = [illegible]

カンスト者続出!! スコアトライアル最終結果発表!!

マーズマトリックスの連載もいよいよ大詰め。今回は最終ステージの攻略に加えて、カウンターストップを見すえたスコア稼ぎについても説明していくことにしよう。

詳細は120Pからの告知を見てね

まずは基本事項

このゲームにおいて、経験値はスコアに直結する非常に重要な要素なのだが、意外にも経験値を稼げるキューブの回収法を意識しているプレイヤーは少ない。これは基本的に小学生レベルの足し算で、大きさの違うキューブが同時に出現したときは、大きいキューブから回収したほうがいいということだ。チェーンをつなぐ都合がない限りは、意識して実践したほうがいいぞ。

小学生レベルの足し算です!!

問題 +1キューブが10個と、+10キューブが1個降ってきたとき、獲得経験値が最も高くなる回収の順番は？

答え 最初に+10キューブを回収、その後+1キューブを全回収（獲得経験値は165、逆だと75となる）。

大きく差がつくこの一手！ スコア稼ぎのツボ

カンストを目指しているんだけど、どうも伸び悩むなあ……なんて人にピッタリの稼ぎ方を紹介しよう。

やかんで大量得点！

前号で紹介した、3面中盤の隠しキャラ「やかん」が出現する場所は、一気に大量得点を獲得するチャンスだ。具体的なやり方は、バリアで大量の弾を吸い込み、真横方向からやかんにぶつけるだけ。画面にスローがかかり、チーンという聞き慣れない効果音がすれば成功。経験値に応じて大量の得点が加算されるぞ。



やかんが出現したらバリアでなるべく多くの弾を吸い込み、真横から回り込んで放出。成功！



チーンという効果音とともに強烈な勢いでスコアが増加！ 経験値50万で200億程度が相場か。

3面・ドラム地帯の隠しキューブ

3面終盤に出現するドラムはキャラ回しが効くため、大きな経験値の稼ぎどころだが、ここで8本並んだドラムにバリアで吸い込んだ弾を当てて同時に破壊すると、+50キューブが出現する。+1000以上のチェーンが見込める場所で、経験値+50の底上げは計り知れない価値を持つので、是非実践すること。



メインの弾を吸い込み、8体並んだドラムに向かって放出。タイミングはそれほど難しくない。



+1に+50が混じって落ちてくるのですかさず回収。この後の経験値増加量が大きく違ってくる。

4面・タルシス主砲の新パターン

タルシスの主砲は、撃破するまで+1キューブを出し続ける。以前紹介したパターンは、主砲の破壊後に重なってキューブを回収し続けるというものだったが、破壊可能パーツを残しておいて、それらもチェーンに組み込むほうが高いことが判明。残しておくパーツと破壊順は、下の写真を参考にしてみよう。

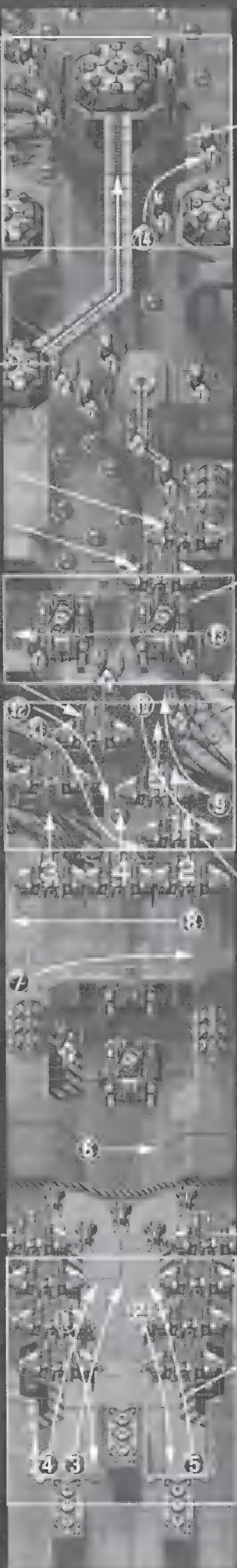
×…あらかじめ壊しておく箇所



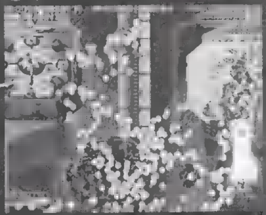
ゲー事典 **その他の面に出現する隠しキューブ**：隠しキューブが出現するのは、3面のドラム地帯だけではない。例えば5面ボスの1～3車輌めで、車輌を破壊した直後にハッチ部分へとショットを撃ち込む（+10キューブが出現）など、いくつかの場所で出現が確認されている。思わぬ場所でキューブが出たら、一体何が出したものなのかよく考えてみよう。

1機でも多く敵を撃破せよ！
STAGE 6

敵機の数、弾幕の厚さともに想像を絶するスケールだが、バリア&切り返しを的確に使えば何とかなるレベル。ショット重視で突き進もう！

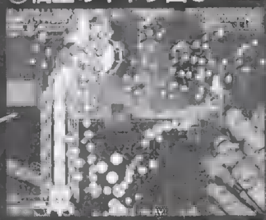


④最大の難所



計3機のキングクランドシェルが出現する難関。まずは右のキング〜にショットで少々撃ち込み、バリアを発動しつつ重なる。ある程度弾を吸い込んだら、左のキング〜に向かって放出。このとき、放出弾が若干右のキング〜に当たるようにすれば、左右を同時に倒せる。あとは残った中央とタイマン勝負だ。

③橋上のキャラ回し



橋の上に配置されている2輌のマンムートは、マッシュのフラグ[illegible]い。ただし、マンムートは耐久力が高いため、レベルが8(経験値160万)に達していないと、ショットではなかなか倒すことができない。そんなときはバリアを使って倒してしまうといいだろう。

②ドーマを残すな！



この地帯に設置されているドーマは、マッシュを出現させるためのフラグになっているので、なるべく撃ち漏らしのないように(マッ[illegible]ではフライングレイに隠れて見えないが、橋のギリギリ手前にもドーマが設置されているので、忘れずに破壊すること！)。

①出現位置を覚えよう



ここだけで5編隊のマッシュが出現する。きちんと出現位置を覚え、対応できるようにしておこう。ちなみに、3編隊めと4編隊めの間に現れるフライングレイは、わずかにキャラ回し可能。1機出すことを目標に頑張ってみよう。

経験値軽視・スコア重視！

ここまで順調に経験値を稼いできた人にとって、最終面道中はまさしく活躍の場所だ。この面のザコ敵はとにかく基本点が高いので、[illegible]やチェーンを狙う必要はない。[illegible]込みはノーマルショットオンリーで、1機でも多くの敵を倒すことに全力を注ごう。

そして、なるべく多くの敵を倒すことを考えたとき、問題になるのは「マッシュ」という戦車。この敵は非常に動きが[illegible]いため、全部倒すためには出現パターンの暗記が必須。中にはキャラ回し[illegible]特定の敵を素速く倒すことで新たな敵が出現することで出現するものもいるので、左のマップでよく確認しておくこと。

クリアが目標の人は……

[illegible]が、スコア稼ぎに興味がなく、クリアだけが目標という[illegible]、ステージ道中はひたすら逃げ回ったほうが楽になる。このステージに出現する敵のほとんどは、自機を狙って攻撃してくる[illegible]、[illegible]つ移動し[illegible]ければ[illegible]ることは[illegible]。もし画面[illegible]い込まれたら、一瞬だけバリアを張って[illegible]イド[illegible]。減少したGHBゲージは、再び追い込まれる前に回復するはずだ。

ただし、唯一注意したいのがグランドシェル系の超大型砲台。この系列の敵は広範囲に弾を散布するため、切り返しで逃げることができない。GHBゲージの残量がやや不安になってしまうが、バリアで吸い込んだ弾をぶつけて倒すのがベストだ。



[illegible]わずかなので、[illegible]に回復するはず。



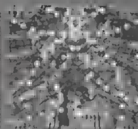
もしも追い[illegible]張っ[illegible]突っ[illegible]。

ステージ6に出現する小型／中型の敵

キューブ +5	**SHELL ATTACKER** シェルアタッカー 2面に出現した[illegible]とはまった[illegible]物。弧状の軌跡を描いて飛行しつつ青とピンク弾を大量にバラまく	――	**MAMMUT** マンムート 小型砲から[illegible]、主砲から[illegible]ピンク弾で攻撃してくる[illegible]型戦車。ショットレベルが低い[illegible]苦戦するかも。
キューブ +5	**FLYING LAY** フライングレイ サイズは巨大だが、[illegible]は狙い弾[illegible]。攻撃能力よりも、ショットを通さない「盾」としての能力を警戒すべきか。	――	**DIMA** ドーマ 2面にも登場した小型砲台。このステージでは、一部マッシュのキャラ回し[illegible]になっている[illegible]ある。
キューブ +5	**STERA** ステラ テレポート能力を持った突撃機。攻撃を終えた後、[illegible]はその場に留まり、青は下方向に突進する性質を持つ。	――	**GROUND SHELL** グランドシェル 拡散弾と連射[illegible]で攻撃してくる[illegible]の砲台。非常に[illegible]が[illegible]いので、バリアを使って倒すのがオススメ。
――	**MUSH** マッシュ 隊列を組んで走行する小型戦車。大量に出現するので、スコア稼ぎ[illegible]の敵[illegible]い[illegible]多く倒すかがポイント。	――	**KING GROUND SHELL** キンググランドシェル グランドシェルの親玉。青弾の速度が遅く、画面内に長時間残ってしまうのが難[illegible]。これもバリアで倒そう。

ゲー事典 **キャラ回し・番外編**：本文中では特に触れなかったが、6面中盤〜終盤のステラには、一部キャラ回しによってのみ出現するものがある。……といっても、実はこれ「出さないほうが難しい」くらいのキャラ回し。普通にショットで敵を倒しているだけでまず確実に出るので、意識するほどのものではない。さて、どのキャラがフラグになっていることやら。

LAST BOSS
DEFENCE SYSTEM N-208 & THE PRIME WEAPONER



最終ボスは、防衛システム「N-208」と、最終兵器「プライムウェポナー」。合計すると4形態もあるので、かなりの長丁場になることを覚悟しておこう。

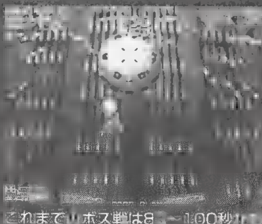
トラップ多し！

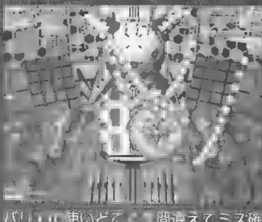
最終ボスに突入すると最初に驚かされるのが、タイマーが120秒もあること。さすがにこの時間をすべて使い切り、自爆されることは少ないはずだが、非常に長い戦いになることは間違いない。

実際の戦闘では、これまでのボス戦以上にGHOゲージをきちんと管理することが要求される。というのも、ボスの攻撃のいくつかには、ゲージを消費させるためのトラップが仕込まれているからだ。

具体的なトラップについては後述するが、いかにもバリアを使ってくださいと言わんばかりの攻撃なのに、使うと次でミス確定……など、率直に言ってイジワルな仕掛けが多い。

また、最終ボスまで来ているがクリアはできない、という人は、「コンティニュー」を使って練習するのがオススメ。このゲームでは、「コンティニュー」によるランク低下などの影響はほぼないので、パターンを練習するにはもってこいだ。


これまでのボス戦は80～100秒が目安。パターンを覚えるのが一苦労だ。


バリアの使いどころを間違えてミス確定、という状況は絶対に避けたいよね。

N-208 第1形態

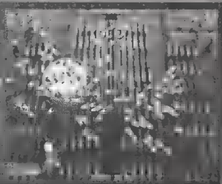


後半の攻撃は鬼！

高速回転する円盤状態と、格納されている砲台を露出させた状態の殻類攻撃を繰り返しながら攻撃してくるボス。後半の攻撃は難しく、ゲージが上がらないので、①と④でバリアを使って速攻破壊してしまうのが止解だが、はじめのうちは③で使って④でゲージ不足に陥りがち。また、ゲージの回復中は、常にショットを撃ち込んでおくことも忘れずに。

①青＋ピンクの針弾を展開

ボスが回転して火球（かなり見にくい）を射出し、火球からは扇状に針弾が広がる。この攻撃は第1形態の基本的な攻撃になっており、これに各種の攻撃が混じるのが厄介。針弾自体は画面に対してナナメに構えたほうが避けやすい。



②自機を狙う青連射弾

①の攻撃に連射弾が混じる。このボスを倒すためには、④でバリアを使うことに加え、さらに1回ぶんバリアを使わなければならないので、まずはこの攻撃にバリアを使っておく。弾の吸い込み量はそれほどシビアではないので適当でいい。



③自機を狙う青＋ピンク弾連射

長いピンク弾を斉射する攻撃。②が終わった後、攻撃が止まったら、ボスが画面左端まで移動したらこの攻撃の合図なので、自機を画面右端から少しずつ左に移動させよう。左端に到着する寸前に攻撃は終わるはず。④の都合上、なるべくバリアは張らずに済ませたい。

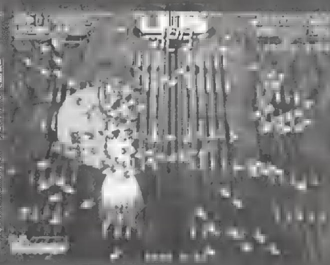


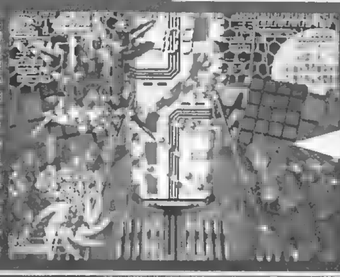
④発狂モード

③の直後、ボスが縦回転になるとこのモードに。弾幕はとても回避できるレベルではないが、ギリギリまでバリアで弾を吸い込んで放出すれば、ここで倒せる。ちなみにこの後、ボスは自爆までリング弾を撃ち続ける攻撃モードに突入する。




この攻撃がはじまったら、バリアを……これで第1形態は倒……


ボスが出現したら、しばらくはピンク……②の攻撃。




ピンク＋青の連射弾は、右端から少しずつ……可能。

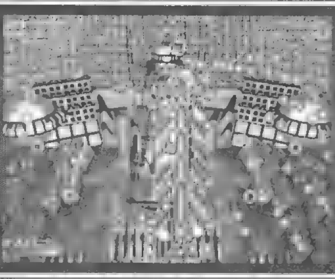
N-208 第2形態



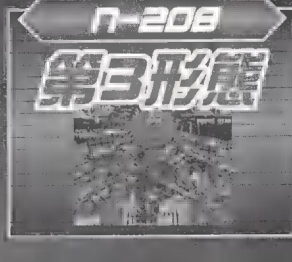
ほっと一息

第2形態はダメージ回収。ここでは……して左右の球体も攻撃してくる。しかし、両翼からの攻撃（リング弾）は画面両端が安全なので、画面中央で本体の狙い撃ちをしつつユニットを破壊していくだけで楽勝。一応、両翼の下に入ってリング弾を撃ち、チェーンを稼ぐという手もあるが、ここでは無理に狙ってもスコアを稼ぐ必要はない。タイムボーナスを減らすだけなので、ほどほどにやめておこう。

また、もしもバリアを使ってしまったら、しばらく待ってゲージをためておいて第3形態に必要なぶんを回復するのが……


砲台……画面……ずらし……でショットを撃ちつつ弾避け……

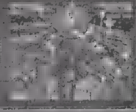
ゲー事典 処理落ち＆スローって何？：N-208第3形態のところで少し触れた「処理落ちからスローがかかる」というのは、一度に大量のキャラクターが表示されることで、基板にかかる負担が増大し、描画速度が低下することを意味する。近年、基板性能の向上により、処理落ちを体験できるゲームは減少しつつあるが、ひと昔前はマニアックな攻略方法のひとつだった。



必勝法、あります

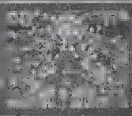
[illegible]形態では、胞子ビットの散布と超連射[illegible]の繰り[illegible]し。ここは、胞子ビットの[illegible]を[illegible]しつつ、[illegible]射弾をバリアで吸い込み、本体に[illegible]ける[illegible]。要は本体にぶつ[illegible]がった[illegible]が[illegible]のキューブに変わるため、画面全[illegible]にスローがかかって[illegible]楽になるという[illegible]。これ[illegible]回[illegible]して先に進めるぞ。

①胞子ビットを散布



胞子ビットは本体から画面外に散布された後、狙い弾を撃ちつつ降下してくる。画面右[illegible]or左上から自機をスタートさせれば、[illegible]に回避できるだろう。

②画面全体に超連射弾



正攻法だとかなり難しいが、バリアで吸い込んだ弾をキューブに変えてしま[illegible]スローがかかり[illegible]。このとき、バリアの使用はゲージ半分強が目安に。



[illegible]射弾の残りを楽に避けることができる。あとは[illegible]を繰り返せばよい。

放出した弾が大量のキューブに変わるため、処理落ちからスローがかかり。

[illegible]半分強使[illegible]ら放出。[illegible]過ぎると[illegible]超連射弾までに溜まらない。

画面[illegible]ってきたらバリア発動。超連射弾[illegible]吸い込み[illegible]花に近寄る。

胞子ビット[illegible]を撃ちはじめたら、[illegible]央下に向かって移動スタート。



いよいよラスト

最後のプライムウェポナーは、その姿を3種類に変化させ[illegible]ら攻撃してくる(左チャート参照)。攻撃手順は、しばらくショットで[illegible]と、[illegible]挟み[illegible]をバリアで吸い込んでぶつけるだけだが、吸い込み量が[illegible]いと倒しきれない。長期戦に[illegible]と攻撃がかなり厳しくなるので、なるべくゲージ[illegible]くなる寸前まで吸い[illegible]。

①クリスタル形態



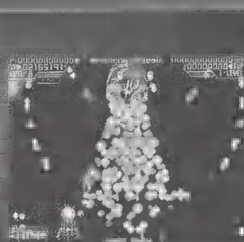
N-208を[illegible]した[illegible]、プライムウェポナーはクリスタル形態で基地内[illegible]飛び[illegible]してくる。この形態の攻撃は[illegible]連射弾[illegible]。[illegible]に余談だが、設定上、プライムウェポナーは[illegible]代火星人そのもの、とのことなので、[illegible]陣営が[illegible]らと何らかのコンタクトに[illegible]功していたことを疑う余地はない。

③女神像(?)形態



ここでは仮に女神像と表記したが、これが古代火星人の真[illegible]かどうかは[illegible]。攻撃は、[illegible]連射→正面への[illegible]+火[illegible]らの扇弾(N-208の第1形態と同じ)→正面への[illegible]弾+挟み弾[illegible]+火球[illegible]扇弾といった具合に、次第に厳しくなる。なるべく速く倒してしまうのが肝要。

②ドクロ形態



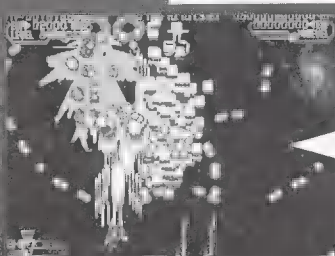
女神像形態から18秒ほど経過すると、この形態に。攻撃は、大量のピンクの青弾をバラまきつつ画面上[illegible]逃げていくというもの[illegible]水晶形態へと戻る。普通にプレイしていたらまず[illegible]目にかかれない形態なので、興味のある人は粘ってみるのも一興かもしれない。



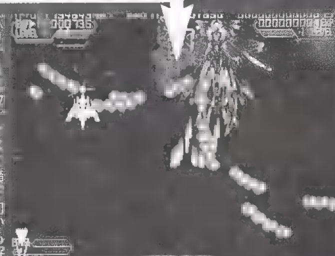
女神像[illegible]ギリギリまで弾[illegible]吸い込む。



[illegible]形態[illegible]は、連射弾を避けつつ[illegible]にすり[illegible]ットを撃ち込む。



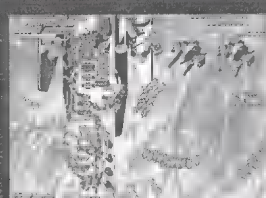
倒しきれない[illegible]は撃[illegible]て追[illegible]なる[illegible]けよう。



バリ[illegible]放。[illegible]横[illegible]向から解放[illegible]てしまうが命中率は高いぞ。

そして終幕へ

以上でステージ攻略はすべて終了。主ステージを振り返ってみると、[illegible]激に難易度が上がる中盤3～[illegible]面に比べて、終盤5～[illegible]面はそれほど難しく[illegible]らない印象を受ける。まだ3～4面を越えずに苦戦している人は、もうすこし頑張れば一気にクリアが見えてくるので、頑張って欲しい。



3～4面を越せる=クリアに必要な技術は持っている。あきらめずに頑張れ

次号、禁断の領域へ

[illegible]ーコンプリートで[illegible]きたとしても、まだこのゲームにはやり込む余地が残されている。スコア稼ぎがそれだ。そしてスコア稼ぎと言えば、やはり話題の中心はカンストについて。次号アルカディアでは、具体的なカンスト達成の方法論を徹底検証。実際にカンストするために必要な経験値は? コンボはどこまでつながるのか? [illegible]さまざまな角度からみおさんのカンスト達成をサポートする予定。すでにあと一歩でカンストという人、まだクリアしたばかりという人、すべてのマーズファン必見だ!

ゲー事典 **スローとグラビティホールボム**：前のページで処理落ちの話が出たついでにもうひとつ。マーズマトリックスでかなり手を焼くのが、バリアを張っている最中に処理落ちが発生したとき。ギリギリまで引きつけてからバリアを解放しようとすると、ボタンを放した入力が遅れるため、グラビティホールボムが暴発(筆者はパンクと呼んでいる)してしまうのだ。

MARS MATRIX SCORE TRIAL 結果発表

マーズマトリックス スコアトライアル

本誌No.001の呼びかけから始まった「MARS MATRIXスコアトライアル」も、つつがなく(!?)終了。フタを開けてみれば、カンスト者続出という結果となった。参加者の皆さんに感謝！

カウンターストップ計12名達成!!

優勝



申請スコア　申請日7月6日

999,999,999,990点

千葉県千葉市 **Clover-春** 氏
使用機体：mosquito02
申請ゲームセンター：スターダスト西千葉

優勝者ミニインタビュー

――優勝、おめでとうございます。
ありがとうございます。

――はじめからカウンターストップで決着がつくものとお考えでしたか？
初クリアは3千億くらいでしたから、当時は予想もできませんでした。それから伸びていって、6千億くらいでやばいかなあ、と。

――最も難しかった場所はどこでしたか？
2、4面のパターンですかね。最終的にはチェーンをつなぐ必要はなかったのですが。

――点数のみという集計方式については？
経験値も加味した方が良かったかもしれませんね。多分、そうだったらここにいるのは僕じゃないと思いますけど(笑)。



優勝おめでとう！

優勝者のClover-春氏を囲んで記念撮影。左上がタクミ『MMX』プランナーの前田氏、その前がデザイナーの大高氏、右上が小誌『MMX』担当ライター善之丞元帥、その前がカプコン"オジー"尾島氏。

ARCADIANo.001から展開してきたスコアトライアルも、この結果発表の時を迎えた。結果は左表の通りである。日本のシューターの底力の恐ろしさを見る思いで、感慨ひとしお。諸般の事情で優勝者と同等のスコアを叩き出した参加者のうち、賞は限られた人にのみ与えられる結果になったわけだが、本当のところは全員に賞を贈りたい気持ちだ。ともあれ、皆さんお疲れ様！

入賞者/副賞一覧

優勝	Clover-春
副賞	賞状/トロフィー/ビデオ収録権/家電製品/タクミスタッフ寄せ書き色紙/ドリームキャスト本体/チェキ！/CFC一年間無料入会権/ポスター2種
2位	O.Z
副賞	賞状/トロフィー/タクミスタッフ寄せ書き色紙/チェキ！/ドリームキャスト本体/CFC一年間無料入会権/ポスター2種
3位	AOM
副賞	賞状/トロフィー/タクミスタッフ寄せ書き色紙/チェキ！/ドリームキャスト本体/CFC一年間無料入会権/ポスター2種
10位	帰ってきたTMS2-NAM
副賞	MMXポスター2種/CFC一年間無料入会権
20位	S.N
副賞	MMXポスター2種/CFC一年間無料入会権
30位	S.O
副賞	MMXポスター2種/CFC一年間無料入会権
40位	スガワラ
副賞	MMXポスター2種/CFC一年間無料入会権

プレゼント提供：カプコン＆タクミコーポレーション

マーズマトリックス開発者から祝辞と講評



株式会社タクミコーポレーション　『マーズマトリックス』プロジェクトリーダー　**西 敬史**

みなさん受賞おめでとうございます。いや、正直、こんな短い期間でここまで「やられて」しまうとは、驚きを通り越して呆然としてしまいます。トップのClover-春さんはもとよりカンストまで極めていただいたみなさん、また青一色の中で赤機体で頑張ってくださっているみなさん、結果的には、カンストという、ちょっと残念なことになってしまいましたが、開発(ヘボシューター軍団)一同、この借りはいつかきっと返させていただく所存です。



※写真は竹歳さんです。

株式会社タクミコーポレーション　経営管理室 室長　**日下 孝悦**

サブリーダーの竹歳が、スコトラの結果を見てあまりの凄さに寝込んでしまいましたので(笑)、私日下が代わりましてお言葉を述べさせて頂きます。まずは、受賞された皆様へお祝い申し上げます。また、スコトラへご参加されたプレイヤーの皆様、主催された編集部の皆様ならびにカプコンのご担当者様、本当にお疲れ様でした。そして、有り難うございました！　次回(？)もお願い致します!!　私からの熱い接吻は次回に！　フフフフフ……。

ゲー事典 授賞式にはご出席いただけなかったタクミの西氏ですが、どうやら本誌No.003/P97の「カンストできるものなら狙ってみなさい(笑)」発言を気に病んで、どうしても授賞式に足を運ぶ気になれなかった模様。当のClover-春氏は、「カンストを狙う余地があるのだな」ととらえて、カンストに励んだというから世の中わからない。西さんバラしてごめんなさい。

スコアランキング最終結果表……カウンターストップに王手がかかった人も

消印	申請スコア	使用機体	スコアネーム	住所	ゲームセンター店名	ゲームセンター住所
7.06.08-12	999,999,999,990	mosquito02	Clover-春	千葉県千葉市	スタ[illegible]ト西千葉	千葉県千葉市[illegible]春日2-25-4
7.09.08-12	999,999,999,990	mosquito02	O.Z	兵庫県龍野市	[illegible]ジ[illegible]路	兵庫県姫路市[illegible]町[illegible]82
7.10.18-24	9[illegible]9,999,9[illegible]	mosquito02	AOM	長野県長野市	[illegible]ミューズメントパーク NASA	長野県長野市高田五反田1720
7.11.08-12	999,999,999,990	mosquito01	[illegible]メシューターK.K	千葉県流山市	ゲームセンターB1	千葉県[illegible]町1-1-16中崎ビルB1
7.11.12-18	[illegible]9,999,999,9[illegible]	mosquito02	[illegible]PM-FKD	東京都大田区	シルクハット[illegible]M2	東京都[illegible]西蒲田[illegible]-6-3
7.12.18-24	999,999,999,990	mosquito02	SND-F.O	埼玉県比企郡	ハイテクセガ川越[illegible]	埼玉県川越市脇田町9-3
7.13.08-12	999,999,999,990	mosquito02	TJ	茨城県龍ケ崎市	ゲームセ[illegible]-B1	千葉県[illegible]1-1-16
7.18.12-18	999,999,999,990	mosquito02	K2K	富山県富山市	ゲームイ[illegible]しょう新庄店	富山県富山市荒川3-1-[illegible]
7.19.18-24	999,999,999,990	mosquito02	OKU	千葉県市原市	トライアミュー[illegible]ント[illegible]フー	東京都千代田区[illegible]神田4-3-10
7.27.18-24	999,999,999,990	mosquito02	帰ってきたTMS2-NAM	東京都足立区	ゲー[illegible]亀[illegible]	東京都[illegible]区亀有
7.29.18-24	999,999,999,990	mosquito02	DVL-FEIS-[illegible]S	神奈川県川崎市	マットマウスパート[illegible]	神奈川県川崎市中[illegible]区新城1009久我[illegible]1F
8.01.08-12	999,999,999,990	mosquito01	SDD-DON	東京都新宿区	ケン[illegible]コン	東京都新宿区百人町1-10-7-[illegible]ビル1F
7.31.08-12	911,482,112,050	mosquito0[illegible]	[illegible]	千葉県富津市	ササンカ[illegible]リー8	千葉県君津市[illegible]箕輪91-1
7.28.18-24	870,141,[illegible]4,480	mosquito02	YA[illegible]	埼玉県川口市	アレックス	埼玉県[illegible]市高砂2-8-16
7.28.12-1[illegible]	802,427,139,370	mosquito02	YTO=SRS	福岡県北九州市	アミューズ[illegible]ントセンター[illegible]大駅前店	福岡県北九州市戸畑区[illegible]原西[illegible]
7.31.18-[illegible]	792,267,[illegible]207,580	mosquito02	KIM	東京都[illegible]	ゲームセンターディスコ	東京都[illegible]荒川6-42-8
7.22.08-12	768,706,129,770	mosquito02	KYT	青森県青森市	ハイテクセガ青森	青森県青森市新町1-3-1
7.27.[illegible]	614,[illegible],209,000	mosquito02	KIM	東京都八王子市	[illegible]ーム[illegible]ま[illegible]八[illegible]子店	東京都八王子市横山町[illegible]丸多屋ビル[illegible]1F
7.27.12-18	583,606,621,040	mosquito02	COM	茨城県水戸市	[illegible]アイ駅南	茨城県水戸市桜川1丁目4-10
7.27.[illegible]24	580,[illegible],929,380	mosquito02	[illegible]N	福岡県福岡市	モンキーハウス	福岡県福岡市[illegible]区[illegible]本松2-6-7
7.27.18-24	549,614,368,560	mosquito02	[illegible]マウロ	京都府京都市	[illegible]オ・アミューズメントスペース[illegible]cho	京都府京都市[illegible]寺町通四条[illegible]東大文字町[illegible]A-breakビル[illegible]
[illegible]12-18	536,[illegible],450,[illegible]10	mosquito02	RK[illegible]	大阪府大東市	コスミ[illegible]ABC	大阪府寝屋川市早子町18-14
7.24.12-18	528,572,906,820	mosquito02	SIN.R	茨城県土浦市	ピーエルシー[illegible]久保店	千葉県習志野市[illegible]1-17-12
7.31.12-18	500,849,178,010	mosquito02	G.M	宮崎県宮崎市	スーパードンキー	宮崎県宮崎市広島2丁目4-22
7.31.12-18	[illegible]88,396,979,520	mosquito0[illegible]	[illegible]GF	大阪府寝屋川市	コスミック[illegible]ABC	大阪府寝屋川市早子町1[illegible]-14
7.28.18-24	433,502,991,750	mosquito02	島田ミ[illegible]クル残党T・S	愛知県[illegible]市	GAME-COLLEGE	
7.29.08-12	432,125,859,140	mosquito02	S・T	鹿児島県鹿屋市	電脳遊園地ハ[illegible]ケーン鹿屋店	鹿[illegible]鹿屋市本町8-16ハリケーンビル1F
7.31.08-12	[illegible]13,853,656,380	[illegible]squito02	N.H	東京都小金井市	[illegible]ームセンターモ[illegible]	東京都小金井市梶野町5-2-36
8.01.08-12	367,782,174,140	mosquito0[illegible]	河村誠樹	大阪府高槻市	ゲーマーズハウス[illegible]ンマ	[illegible]田市石橋1[illegible]10ステーション[illegible]3F
7.28.12-18	353,312,180,940	mosquito02	S.O	鹿児島県鹿屋市	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	鹿児島県鹿屋市本町8-16ハリケーンビル1F
7.31.[illegible]	309,808,238,820	mosquito02	T.T	大阪府大阪市	[illegible]ーンライト	[illegible]大阪市港区弁天1-2-1オーク3番街1[illegible]
7.29.08-1[illegible]	269,[illegible]44,[illegible]7,330	mosquito02	MGD-T.T	鹿児島県鹿屋市	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	[illegible]児島県鹿屋市[illegible]-16ハリケーンビル1F
8.01.08-12	242,563,6[illegible]4[illegible]70	mosquito02	KKY	滋賀県神崎郡	げーむ倶楽部ツ[illegible]	滋賀県八日市市東[illegible]町6-55ジャンティ21 1F
7.31.08-12	235,681,372,500	mosquito02	渡辺実	埼玉県蕨市	マジッ[illegible]2[illegible]1	埼玉県[illegible]市中央1-5-1
7.31.18-24	214,728,572,570	mosquito02	安藤	千葉県佐倉市	[illegible]ームランドドラガム[illegible]店	千葉県佐倉市栄町18-14
7.25.12-1[illegible]	[illegible]63,317,535,590	mosquito02	N.S	愛知県西尾市	カーニバルドーム	愛知県西尾市上町南又[illegible]
7.31.18-2[illegible]	[illegible]40,363,106,420	mosquito02	塚本順	千葉県[illegible]	[illegible]ームランドドラガム[illegible]	千葉県佐倉市栄町18-14
7.22.12-18	81,063,555,550	mosquito02	Koji	熊本県八代市	[illegible]ッチモ[illegible]ド	熊本県八代市旭中央通1-20-[illegible]
7.23.12-18	63,689,968,870	mosquito02	伊東[illegible]	富山県中新川郡	プラザカプコン[illegible]店	富山県富山市山室226-2グリーンモール2F
6.26.08-12	1[illegible]36,399,290	mosquito02	[illegible]ガワラ	東京都足立区	ピーアー[illegible]JJ	東京都足立区竹の塚6-14-6

講評　[illegible]之字元帥

なんと上位12名がカウンターストップという、意外な結果で終了したスコアトライアル。これほど多くのカウンターストップ達成者が続出したのは、経験値がスコアの倍率となる点数計算方式のためだ。とはいうものの、ゲーム発売当時は、カウンターストップするほど稼げるとは誰も予想できなかった。実際にカウンターストップの可能性が論じられたのはスコアトライアル中盤。ルールにも急遽、カウンターストップが発生した場合、達成の日付をもって優劣を争う旨の項目が追加された。残念ながら、この時点で撤退の意志を表明したスコアラーもいたようだ。

しかし、だからといってマーズマトリックスにおけるカウンターストップの権威性が損なわれたわけではない。現にこれを達成できるのは、十分に研究を重ねたプレイヤーだけである。そんな中、最速でカウンターストップを達成したClover－春氏には、心から拍手を贈りたい。

また、速度が遅いため、チェーンのつなぎが非常に難しいモスキート01にあえて挑戦し、見事カウンターストップを達成したプレイヤーも2名いた。彼らの努力もまた、賞賛を受けてしかるべきものである。

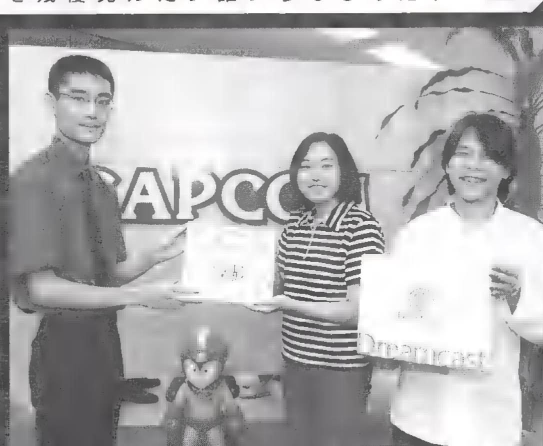
みなさんの応募一通一通はしかと受け止めたぞ。ゲームは競い合うと、その面白さは何倍にもなる。皆の日常にも小さな『スコトラ』を作って、盛り上がってくれれば幸いだ！　最後に、このイベントを企画してくれたカプコン[illegible]々木氏に、感謝の言葉を贈って締めとしよう。「ありがとう!」

カウンターストップを考える　[illegible]之字元帥

カウンターストップを狙う際に最も重要なことは、キューブのチェーンをより多くつなぎ、経験値を稼ぐこと。理論上、5面までのステージ道中はすべてつなぐことができる。しかし、現実にチェーンをすべてつなぐことは極めて難しいため、スコアラーはカウンターストップに必要な経験値の量を逆算し、勝負していくステージを決定することになる。この駆け引きは実に興味深いため、本誌次号で触れることにしよう。



稼いだ経験値をスコアへ反映させる方法もさまざま。中にはやかんに落ち込む、なんてものも……。



タクミスタッフがプレゼンターとなって、Clover-春君に賞品を授与。手渡されているのは、スタッフの貴重な寄せ書きだ。

ゲー事雑　思えばいろいろありました。『MARS MATRIX』の発売延期、カウンターストップ……。カウンターストップを予想していなかったため、集計を点数のみとしていた読みの甘さは叱責されても致し方ない点です。また、それゆえに先着順とせざるを得なかったことについても、大変申し訳なかったと思っています。どうかご容赦ください。(担当編集)





LONG RUN GAMES' BOOSTER

タッグモードNOW！

ほとんどの組み合わせにおいて、確定5割以上というコンボが発見されているタッグモードにおいて、現在注目されている戦術がある。それは、クリティカルが発生する可能性のある技に、タッグコンボを想定してチェンジを入れ込んでおく、というものだ。

もちろんこの戦術は、理論として特に新しいわけではない。しかし、現役プレイヤーがチェンジを入れ込んでおく技の種類は、従来のそれをはるかに凌駕している。例えば中間距離での単発ミドルキック(➡K)、近距離での肘打ち(➡P)やしゃがみパンチなど、ほぼどんな技にでも最速のチェンジを入れ込み、ヒット状況を確認しながら相手を浮かせていくのだ。

この戦術を支えているのは、クリティカル持続時間が短くても、チェンジを入れ込んでおけばコンボが成立するタイプの技だ。前述のミドルキックやしゃがみパンチはその最たる例だが、固有技の中にも入れ込みに適した技は多いので、自分のキャラで有効な技を研究してみるといいだろう。


結局タッグコンボまで入っちゃう。エキサイティングな時代になったものです。


現在は、ミドルキックで牽制するときにすらチェンジを入れ込んでおくのが流行。

タッグモードに極みなし！



©TECMO LTD 1996 1999 2000

さすがにシングル戦は極まってきた感があるが、タッグモードの進化はまだまだ続いていく！

TEXT：善之字[illegible]ちゅ[illegible]きー

再び全国大会の開催が決定！

なんと、ドリームキャスト版DOA2の発売を記念して、アーケード版「ミレニアム」で2度目の全国大会が開催されることが決定した。今回は全国12店舗以上で予選大会が行なわれ、その勝者が9月23日のJAMMAショー会場で行なわれる決勝大会(当日予選もあり)に駒を進めるというシステム。まだ予選出場はギリギリ間に合うかも？

お問い合わせ先

テクモ株式会社　メディアネットワーク事業部
TEL：03-3222-7630（月〜金　15:00〜18:00）
TEL：03-3222-7550（テクモホットライン）
http://www.tecmo.co.jp（テクモインターネットスタジオ）

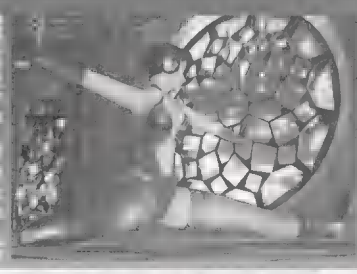
予選会場	住所	電話番号	日時
クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4丁目7　南興ビル	011-512-1868	9月10日
ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1−8−38　AKビル	022-267-1834	9月9日
新宿スポーツランド西口店	東京都新宿区西新宿1−12−5	03-3344-0748	9月3日
ハイテクランドセガ秋葉原	東京都千代田区外神田1−10−9	03-5256-8123	未定
セガワールド静岡	静岡市七間町4番地静活ボウリングビル1F	054-252-3591	9月2日
ハイテクセガ金山	愛知県名古屋市中区金山町 1-19-2	052-323-0121	9月9日
セガワールド 近岡	石川県金沢市近岡町294-2	076-239-3644	9月3日
セガワールド六地蔵	[illegible]ノ下32　京都ショッピングセンタービルAM棟2F	075-603-3220	9月10日
ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15	06-6645-7692	9月3日
三ノ宮サンクス	神戸市中央区響緒町5−4−5　高架下404	078-271-0335	9月9日
ハイテクセガミス2	広島県広島市中区大手町1-4-1	082-243-0910	9月3日
セガワールド博多	福岡県福岡市博多区博多駅南6-7-33	092-481-1645	終了

祝 ドリームキャスト版発売決定！

PS2版に先を[illegible]され、[illegible]しい思いをしていたドリームキャストユーザーに[illegible]。このたび、ついにドリームキャスト版DOA2が発売されることになったのだ。[illegible]る内容のほうは、[illegible]載。[illegible]

[illegible]





With あやね　タッグコンボ大全(対軽量級)

始動技　霧惑い（⇦F+P）

表中の記号　Ⓒ ……チェンジ　→ ……通常のつなぎ

「コンボ内容」は始動技の霧惑いを省略した形で書いてある。「ダメージ」は壁に当てないことを前提とした。また、空中コンボのほか、回避不能(と思われる)のダウン攻撃までを含めたダメージを表している。

順位	キャラ名	コンボ内容	ダメージ
1	レオン	瓢針(⇨P) Ⓒ ストームアッパー(PP⬀P) Ⓒ ダッシュ(くぐる)→羅刃昇破(背PP⇨P)×2 Ⓒ ブラストドライブニー(⇦P⇨K) Ⓒ 螺旋飛燕脚(⇦P･⇩K) Ⓒ グランドサブミッション(⇩F+P)	
2	レイファン	瓢針(⇨P) Ⓒ 高探馬(PP)→金鶏独立(P+K) Ⓒ 連刃孤影爪(PP⇨PP) Ⓒ 懶紮衣〜連環金鶏独立(⬁PP⇨PK) Ⓒ 螺旋飛燕脚(⇦P･⇩K) Ⓒ [ダウン攻撃]	
3	バース	瓢針(⇨P) Ⓒ エルボーバット(⬃P)→バッファロークラッシュ(⬁⬁P) Ⓒ ダッシュ(くぐる)→羅刃昇破(背PP⇨P)×2→影月輪(背⬂K) Ⓒ ニーハンマー(⇨KP)→[ダウン攻撃]	
4	ティナ	孤影爪(⇨PP) Ⓒ ステップキック(⬃K)→ダンシングドールキック(F+K)→アルティメットコンボ(⇨PPK) Ⓒ 連刃孤影爪(PP⇨PP) Ⓒ バーティカルハンマー(⬉PP) Ⓒ [ダウン攻撃]	
5	ハヤブサ	瓢針(⇨P) Ⓒ 連弾(PP)→舞錐(⇩⬂⇨K) Ⓒ ダッシュ(くぐる)→羅刃昇破(背PP⇨P)×2→影月輪(背⬂K) Ⓒ 破幻降龍脚(⇧KK)→[ダウン攻撃]	
6	アイン	瓢針(⇨P) Ⓒ 連突き(PP)→舞鶴(⬂K) Ⓒ ダッシュ(くぐる)→羅刃昇破(背PP⇨P)×2 Ⓒ 天涯(⇦P⇩KP) Ⓒ 螺旋飛燕脚(⇦P･⇩K) Ⓒ [ダウン攻撃]	
7	ザック	瓢針(⇨P) Ⓒ ジャブ･ストレート(PP)→レイジングニー(⬁⬁K) Ⓒ ダッシュ(くぐる)→羅刃昇破(背PP⇨P)×2 Ⓒ デビルズラッシュ(PP⇨PP) Ⓒ 螺旋飛燕脚(⇦P･⇩K) Ⓒ [ダウン攻撃]	
7	かすみ	瓢針(⇨P) Ⓒ 連月砕(PP⬂K) Ⓒ ダッシュ(くぐる)→羅刃昇破(背PP⇨P)×2→影月輪(背⬂K) Ⓒ 月輪脚(⬂K)	
9	エレナ	瓢針(⇨P)→仆歩(⇩or⬁P+K)→半馬歩連掌(仆PP)→空外擺蓮(⬂K) Ⓒ ダッシュ(くぐる)→羅刃昇破(背PP⇨P)×2→影月輪(背⬂K) Ⓒ 挑打下攔（⬉PP)	
10	ゲン・フー	瓢針(⇨P) Ⓒ 連捶(PP)→斬捶(⇩P+K) Ⓒ 連刃孤影爪(PP⇨PP) Ⓒ 盤肘･丹鳳朝陽･虎蹲山(⇨PPP) Ⓒ [ダウン攻撃]	
11	ジャン・リー	孤影爪(⇨PP) Ⓒ コンボナックルアッパー(PP➡P)×3 →スナップスパイクキック(⇨K⇦⇨K)	

タッグコンボ選手権

〜今回のお相手その①〜
あやねさん

霧惑いからの高威力コンボは、打ち上げ系の投げに比べて安定度が高い。この投げ技こそ、タッグでのあやねを支える中心的存在といえよう。

霧惑い後のパターンは、大きく分けて二つ。その一つは、瓢針からチェンジし、パートナーでクリティカル継続→浮かし→チェンジとつなぐパターンだ。ここで高く浮かせることができれば、くぐりからの羅刃昇破に持っていける。

もう一つは、孤影爪で直接浮かしてしまうパターン。背後から狙える優秀な浮かし技がなく、かつ空中での追い打ちに優れるティナ、ジャン・リーは、結果的にこちらのほうがダメージが高くなった。

With ゲン・フー　タッグコンボ大全(対軽量級)

始動技　雲閉日月把（⇩⬁⇨F+P）

表中の記号　Ⓒ ……チェンジ　→ ……通常のつなぎ

「コンボ内容」は始動技の雲閉日月把を省略。「ダメージ」は雲閉日月把が通常状態で成立（カウンターやハイカウンターでないということ）し、壁にあたらないことを前提とした。ダウン攻撃についてはあやねと同様だ。

順位	キャラ名	コンボ内容	ダメージ
1	ティナ	Ⓒ (少し歩いて)ステップキック(⬃P)→ダンシングドールキック(F+K)→アルティメットコンボ(⇨PPK) Ⓒ 盤肘･丹鳳朝陽(⇨PP) Ⓒ バーティカルハンマー(⬉PP) Ⓒ [ダウン攻撃]	
1	レオン	揚把(⇦P+K)→撑掌(⇧P)→鶏腿(➡K)→盤肘･丹鳳朝陽･虎蹲山(⇨PPP) Ⓒ グランドサブミッション(⇩F+P)	
3	バース	揚把(⇦P+K)→撑掌(⇧P)→鶏腿(➡K)→盤肘･丹鳳朝陽(⇨PP) Ⓒ ニーハンマー(⇨KP)→[ダウン攻撃]	
3	ザック	Ⓒ ツイスターアッパー(⬁P+K)→デビルズラッシュ(PP⇨PP) Ⓒ 撑掌(⇧P)→鶏腿(➡K) Ⓒ ガトリングニー(⇨KK) Ⓒ 鷂子栽肩(⇩P+K･⇦⇨P)	
3	ハヤブサ	揚把(⇦P+K)→撑掌(⇧P)→鶏腿(➡K)→盤肘･丹鳳朝陽(⇨PP) Ⓒ 昇竜脚(⬇⇦K) Ⓒ 撑掌(⇧P)→鶏腿(➡K) Ⓒ 昇竜脚(⬇⇦K) Ⓒ 盤肘･丹鳳朝陽(⇨PP) Ⓒ 天輪脚(⬂K)	
6	レイファン	揚把(⇦P+K)→撑掌(⇧P)→盤肘･丹鳳朝陽(⇨PP) Ⓒ 懶紮衣〜連環金鶏独立(⬁PP⇨PK) → Ⓒ 鷂子栽肩(⇩P+K･⇦⇨P)	
7	あやね	Ⓒ 背陣(⇧P)→羅刃昇破(PP⇨P)×2→影月輪(⬂K) Ⓒ 鷂子栽肩(⇩P+K･⇦⇨P)	
8	かすみ エレナ ジャン・リー アイン	揚把(⇦P+K)→撑掌(⇧P)→鶏腿(➡K)→盤鳳鷂形(⇨PPP+K)	

コンボ内容についての補足

雲閉日月把からのコンボは、ゲン・フー単体でもかなりの攻撃力を叩き出すことができるため、タッグコンボにしたからといって総攻撃力が上がるとは限らない。かすみ、エレナ、ジャン・リー、アインは総ダメージが高くならないため、コンボ欄にはゲン・フー単体での最大コンボを掲載した。また、レオンとバースが上位に位置していることを不思議に思う人もいるかもしれないが、これはダウン攻撃にコンボ補正がかからないため。雲閉日月把がハイカウンターで成立したと仮定すれば、空中コンボ部分の多いキャラのほうが圧倒的に高くなる。

タッグコンボ選手権

〜今回のお相手その②〜
ゲン・フーさん

ゲン・フーのタッグコンボで、最大の見せ場となる雲閉日月把。あやねの霧惑いなどと違い、ハイカウンターで投げることに成功すれば打撃部分の攻撃力にも増加するため、その破壊力は計り知れない。

コンボのポイントは、雲閉日月把で投げた後、最初の打撃技をなるべく高い位置で当てること。ベストポジションで当てるための目印（技を空振りしてから最速、などの目安）は無きに等しいので、ひたすら練習して精度を上げるしかない。もちろん左のコンボも、例に漏れず最初の打撃技のタイミングにかなりのシビアさが要求されるものばかり。頑張って練習しよう。

テクニック

ダウン攻撃の確定について [illegible]

Jurio杯結果速報！



©(株)ナムコ

大好評だったラルク杯の後継となるJurio杯の速報をお伝えしよう。真剣勝負のおもしろさを再認識できる大会だったぞ。

TEXT：Jurio
協力：ハメコ、ジングー

Jurio杯結果速報！

ラルク杯から数えて通算4回目になるJurio杯が8月11日～13日の3日間にかけてプレイマックス新宿店にて行なわれた。述べ300人近くのプレイヤーが集まり、非常に大盛況な大会だったぞ。

まずは初日のベルト杯。ベルト杯とは毎月1回プレイマックスで行なわれるイベントで、プレイマックスチャンピオンの名を賭けて熱い対戦が繰り広げられる。大会の方式は、チャンピオンへの挑戦権を賭けて参加者全員でトーナメントを行ない、優勝した者がチャンピオンと3試合先取(最大5試合)の最終戦を行なうというもの。集中力、耐久力、咄嗟の判断力など多くの力が要求される大会だ。

今回の挑戦者はハメコ。デビル&ブルースのハメコに対し、筆者は平八&Tオーガで向かい打つ。勝負は2－2で最終試合にもつれ込み、最後は残り体力5%対3%で決着というベルト杯至上初の大接戦の末、ハメコが勝利！ 見事第3代プレイマックスチャンピオンの王座についた。

この闘いで目立ったのは、技ガード時の反撃はもちろん、相手の技が空振りしたところへの反撃の的確さだ。見た目で何フレームぐらいのスキがあるかを判断し、閃光烈拳とダブルアッパー(無双連拳)を使い分け、いかに相手の体力を奪うかがカギとなった。


筆者の11カ月連続防衛に終止符を打ったのは2度目の挑戦のハメコだった。

2日目は個人戦&3on3

大会2日目に行なわれた個人戦には前回を上回る107名が参加。決勝リーグの4つの椅子をかけて闘った。

決勝トーナメントのベスト16では「ロプレイヤー」としてもおなじみのジンペーが、オフィシャル大会の元優勝者である堂園と激突。ファイナルラウンドまでもつれ込んだ末、残り体力差でジンペーが大金星！ この試合は個人戦のベストバウトになるとともに、ジンペーは敢闘賞を受賞した。

決勝リーグに駒を進めたのはジングー、ハメコ、ノリ、そして、将軍と筆者を倒しているノブ。まず勢いにのるノブがハメコを倒し1勝。次にジングーがなんとノリを3－0で圧倒し、早くも明暗がくっきり分かれた。そして早々と2勝したジングーが最後にノブを力でねじ伏せ、初のビッグタイトルを獲得。以下2位ノリ、3位ノブ、4位ハメコという結果となった。ノブはブルース同キャラ対決において、ライジングコンビネーションの3発目にスウェーハイで割り込むといった高等技術を見せるなど、かなりの研究ぶりがうかがえ、けしてフロックではない活躍ぶりで見事新人賞を受賞。また、優勝したジングーは今までタイトルがなかったのが不思議なくらい。日々努力と研究を惜しまない前向きな姿勢がここに来てやっと実を結んだと言っていい。彼いわく、ダブルアッパーのヒット確認やカウンター忌怨拳からの風神拳が安定することで、カズヤはまだまだパワーアップするそうだ。

個人戦終了後に行なわれた3on3大会には全33チームが参加。1試合目からハメコ率いる確定県チームが、小平チーム(ミスター、葦月凶、ブン太)に敗れる波乱もあった。

決勝リーグに進んだのはその小平チームとJNPチーム、新三茶鉄拳クラブの3チーム。ここで小平チームがなんと強豪JNPチームまでをも撃破。同じく新三茶鉄拳クラブがノリ、ジングーを押えこみJNPを完封。そして最後は終始実況に「にがい、にがい」と連呼されていた新三茶鉄拳クラブが2－1で取り、嫌がらせを含めた、目に余るチキンっぷり(?)で優勝した。


個人戦上位4名 手前からジングー、奥右からノブ、ノリ、ハメコ。


新人賞のノブ、敢闘賞のジンペー、ナイスチキン賞の垂れ乳。


3on3はきちまっちょ以外は全勝で圧倒的だった。

鉄拳TT初の5on5

最終日は今大会のメインとなる23チーム参加の5on5。まず、4ブロックに分けて早稲田式(対戦台を5台使い、一度に5組が試合する)の総当りリーグ戦を行ない、各ブロック上位2チーム、計8チームが決勝リーグに進出。ここまでですでに開始から7時間が経過しており、かなりのスタミナが要求された。

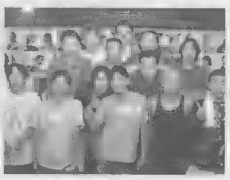
決勝リーグ1回戦。ベスト4のうち3チームは難なく決定するが、小平チーム対モルツ?チームでは、小平チーム先方のバイスが3人抜きしたあと、モルツ?チームの筆者が4人抜きするという熱い闘いが繰り広げられた。

決勝は貴人元＋αチームとジングー戦隊チームの対戦。ここではジングー戦隊チームのジングー・ノリと相性のいい、貴人元＋αチームの垂れ乳が大活躍で2人を撃破。なんと貴人元＋αチームは、きちまっちょを一度も試合に出すことなく優勝を収めた。

今大会はスタッフの予想を大きく裏切り、これまでの大会の中で最も盛り上がった印象を受けた大会だった。


5on5優勝の貴人元＋αチームの面々。


当日は人、人、人で歩けないほどだったぞ。


水戸と金沢からの遠征組。お疲れ様です。

Jurio杯 5on5結果

1位	貴人元＋α (垂れ乳、きちまっちょ、ジャクラー、newファイナル、雨宮)
2位	ジングー戦隊 (ジングー、ノリ、ジンペー、ナマ、ガト)
3位	モルツ？ (Jurio、堂園、渚、さいとう、チキン狩り)
4位	確定県完全版 (ハメコ、雷神、ガンパン、96、岸)

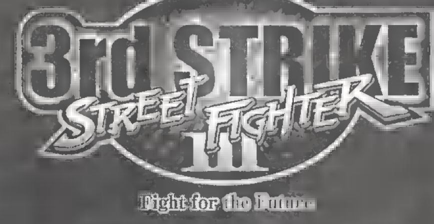
Jurio杯 3on3結果

1位	Jurio（デビル&ブルース） 垂れ乳（シャオユウ&レイ） きちまっちょ（デビル&オーガ）
2位	ミスター（ファラン&仁） 葦月凶（吉光&巌竜） ブン太（仁&平八）
3位	ジングー（平八&カズヤ） ノリ（仁&カズヤ） ジンペー（仁&Tオーガ）

Jurio杯 個人戦結果

1位	ジングー（平八&カズヤ）
2位	ノリ（仁&カズヤ）
3位	ノブ（ブルース、カズヤ）
4位	ハメコ（ブライアン、ブルース）

GCN HardCoreCup レポート



全19キャラでのトーナメントという少し変わったこの大会。はたして優勝キャラは?

TEXT:YYY

各キャラの精鋭、ここに集結

去る7月30日、JR秋葉原は昭和通り口を降りてすぐにあるファンファン秋葉原において、GCN ハードコアカップ 1st ストリートファイターⅢサードストライク関東キャラ別決定戦の決勝大会が行なわれた。事前にGCN加盟店で、同キャラ対戦による各キャラの代表選出予選が行なわれており、そこを勝ちぬいた「キャラ代表」の名に恥じない強者がファンファン秋葉原に集ったのだ。

大会方式は全19キャラでのトーナメント方式。抽選のあと、ネクロVSヒューゴーで大会は幕を開けた。ネクロが選んだスーパーアーツ(以下SA)はスラムダンス。普段あまり使われないSAだが、ジャンプの発生が遅いヒューゴーには対空技として使うと非常に効果的。結果、見事対空スラムダンスを決め、そのままネクロ[illegible]が勝利した。

ショーンVSユンではショーンが大健闘。迎えた最終ラウンドでは、開幕ショーンタックルからのショウリュウキャノンで勝負に出る。しかし、きっちりとガードされ、幻影陣からのコンボをくらい、残念ながら敗れてしまった。

注目キャラであった春麗、ケン、豪鬼はすべて一回戦敗退という結果に終わっているが、これは逆に各キャラのプレイヤーレベルの高さを物語っていると言えるだろう。



プレイヤーとギャラリーが一体となった熱気の中で大会は行なわれた。

今大会注目の試合

まことVSエレナ

[illegible]中Ⓚを重[illegible]確認でもう一度ブレイブダンス[illegible]は[illegible]のしゃが[illegible]トをはつなが[illegible]攻撃持続[illegible]つながるのだ。[illegible]は作ったものの、[illegible]ウンドはまことが[illegible]切って勝利した。

ユンVSまこと

[illegible]バックダッシュはユンの[illegible]近距[illegible]中Ⓚなどもスカ[illegible]手段なの[illegible]。そのまま[illegible]たまことがスキを[illegible]ず2[illegible]を勝利した。

準決勝

いよいよ大詰めとなった準決勝第一試合は、地球ネクロ氏のネクロVSときど氏のユリアン。ネクロは簡単には画面端に行かない様に粘り強く闘うが、一回のブロッキングからのダッシュ投げで画面端を背負わされエイジスリフレクターを張られてしまう。そのままユリアンが押しきり決勝進出を決める。

もう1つの準決勝はJ氏のまこととZET氏のいぶきの対決。ここまで低空霞朱雀を駆使しダッドリー、Qを撃破してきたいぶきだが、まことのラッシュの前に敗れ、まことが決勝戦に駒を進めた。

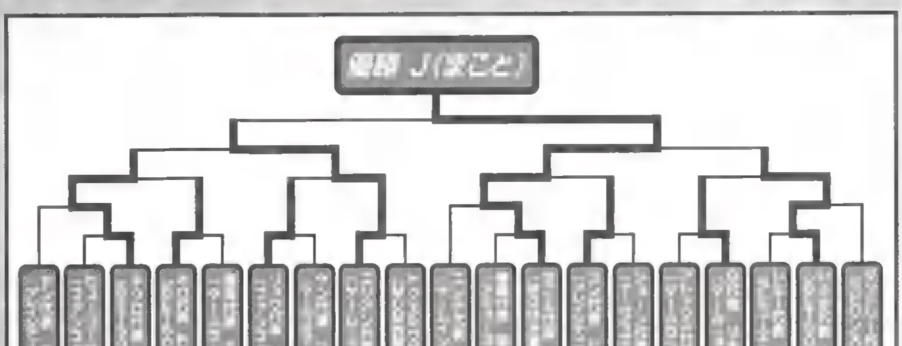
決勝戦の前に三位決定戦が行なわれ、いぶきとネクロが三位の座を争った。多彩な空中での選択肢を使いこなすZET氏のいぶきがネクロを破り三位の座をものにした。

そしてまことVSユリアンでの決勝戦。SAはまことが暴れ土佐波砕き、ユリアンはエイジスリフレクターを選択。ジワジワと牽制しつつ後退していくユリアンは、まことのしゃがみ中Ⓚをブロッキングして、ダッシュからの投げを狙うが、まことはしっかりとグラップディフェンスで凌ぐ。こうして最後までスキを見せなかったJ氏が優勝を飾った。



右から準優勝のときど氏、優勝のJ氏、第3位のZET氏。おめでとうございます。

GCN HardCoreCup 1st 決勝トーナメント表



大会総評

今大会を観戦して考えさせられたことは、起き上がりの攻防について。ダウンした側が不利には変わらないのだが、選択肢を多く持つことで、起き攻めする側にもプレッシャーをかけている。ガードやブロッキングのほかに、リバーサル必殺技を読んで少し離れたところで待つ相手をコマンド投げや移動投げなどで逆に投げたり、技の埋め込みが甘いときには出の早い小技でつぶしてそのまま連続技に持っていったり、といった感じだ。

また、ダッシュの使い方がどのプレイヤーもうまく、あまり街中では見ないキャラ、弱いと思われているキャラでもやりこみ次第では十分勝つチャンスがあると感じさせられた大会であった。

[illegible]:大会終了後、通常の[illegible]式[illegible]ファンファン杯[illegible]GCN HardCoreCupに集まったギャラリーを含め64[illegible]ベスト[illegible]に春麗がふたり[illegible]残ったのだが、優勝は[illegible]とリキ氏のQ。発売から[illegible]キャラ[illegible]は変わりそうだ。恐るべし! [illegible]

「バーチャファイター3tb」 第2回 VFRビートトライブCUP 10/1開催!!

全国各地において、約8ヵ月に渡り熱戦が繰り広げられて来たシード権争奪の「カップ戦」が全て終了、一般出場枠を競うポイントランキング戦も一時休戦となり、VF3tbの団体戦全国大会とも言うべき「VFRビートトライブCUP」(旧名アテナ杯)がいよいよ10月1日に開催される。

1994年に産声を上げたこの大会、これまで数々の名勝負を生み出しながらVFの歴史と共に歩んで来た。この大会を制すること、すなわちVFの歴史に名を残すことと言っても過言ではないだろう。第2回も有名ライヴハウスを丸一日貸し切って、日本最強チームを決定するに恥じない最高の舞台が用意される。参加プレイヤーはもちろん、ギャラリーのみんなもVFRの異空間を体験しに行こう! 当日会場では前大会のビデオ他、各種ビデオやグッズの販売も行なわれる予定だ。

〔大会概要〕
●開催日:2000年10月1日(日)
●場所:CLUB GIO（千葉県市川市）
　アクセス：JR総武線市川駅南口徒歩0分
●参加チーム:60チーム+α

〔主なルール〕
●5on5勝ち抜き戦
●ノーマルモード3本先取制
●キャラ固定(チーム内同キャラ3人まで)
●ステージ固定(チーム内同ステージ不可)

〔入場料〕
●一般入場:¥2,000(1ドリンク¥500含)※大会パンフ付
●選手入場:¥9,000(5ドリンク¥2,500含)
　一般入場券は9/4から「チケットぴあ」にて発売

[お問い合わせ先]
ビートトライブ　担当:山岸/根岸
TEL&FAX:042-710-0508
公式サイト:http://www.beat-tribe.com/vfr/

ゲームセンターB-1 最新イベント情報 「8時だよ全員集合」シリーズ開催!!

千葉県柏市にある有名ビデオゲーム店「GAME CENTER B-1」。毎週末に何らかのゲーム大会があり、月例大会もいくつか開催されているこの店舗に9月から、平日特別イベントとして「8時だよ全員集合」シリーズまでも加わることに!

いつ来店してもイベントが行なわれているB-1、ビデオゲーム好きなら常連にならなきゃソンかもよ。

GAME CENTER B-1 9月週末イベントスケジュール

開催日	開始時間	大会名
9/2(土)	15時～	ヴァンパイアセイヴァー大会
9/3(日)	15時～	ギルティギアX大会
9/10(日)	15時～	ミスタードリラー2大会
9/15(金)	15時～	KOF2000大会
9/17(日)	15時～	ストⅢ3rd大会
9/23(土)	15時～	ギルティギアX大会

月例大会スケジュール

開催日	開始時間	大会名	備考
9/2(土)	20時～	第15回月例鉄拳TT大会	毎月第1土曜日・20時開催
9/24(日)	15時～	第6回月例ストZERO3大会	毎月最終日曜日15時開催

平日イベント「8時だよ全員集合」シリーズ

9月から導入される平日夜のイベント企画。夜8時になったら全員集合だ。
●シューティングフリーイベント　毎月第2第4火曜日(9/12&26)
　8時になったらグラⅣ・マーズマトリックスなどSTGがフリープレイに!
●ZERO3ランキングバトル　第1第3木曜日(9/21より)
　最下位からの勝ち上がり方式とし、トーナメント等は行なわない。欠席は1週につき1ランクダウン。参加費無料。
●鉄拳タッグトーナメントランキングバトル
　開始時期など詳細未定

〔店舗所在地&お問い合わせ先〕
GAME CENTER B-1
　千葉県柏市旭町1-1-16 中崎ビル地下1階
　TEL:0471-44-5597　フロア担当：古畑

全国ゲームセンターイベント準備会

日米トップ選手の頂上決戦! 「カプコン格闘ゲーム日米大会」開催!!

カプコン格闘ゲームの4タイトル、『スーパーストリートファイターⅡX』『ZERO3』『ストⅢ3rd』『マヴカプ2』の全米選抜軍団が来日、日本のトッププレイヤーたちと全面対決する壮大なイベントが9月中に開催されるぞ。

アメリカから来襲してくるチャンピオン軍団「チームUSA」は、カプコンゲームファンが主催するゲーム大会「B4 Street Fighter Championships」の優勝者を中心としたメンバーである。このゲーム大会は年1回のペースで開催されており、全米のストリートファイター(?)たちが一同に集結する権威のあるイベントなのだそうだ。今年の「B4～」は7月15～16日の2日間(!)に渡って開催され、上記の4タイトルを含む全5ゲームのトーナメント戦が行なわれた（総エントリー者数100名以上）。今回来日するのは「チームUSA」のうちの6人。ストⅢ3rd優勝&ZERO3で2位のAlex Valle氏、ZERO3優勝John Choi氏、スパⅡX優勝のMike Watson氏、ストⅢ3rdの2位Hsien Chang氏、ZERO3で3位のThao Duong氏、4タイトルで5位以上に入っているEddie Lee氏と真のトッププレイヤーたちである。

彼らを迎え撃つ日本人チームも現段階では最強といえるチーム編成となる模様。各ゲームタイトルで最近評判の高い選手5名ずつ、全20名が集結する。

対戦方式は、各タイトルのアメリカ代表1or2名対日本代表5名の総当たり戦となる見込み。また、アメリカチーム5人選抜対日本選抜5人の5on5を各タイトルで争うという企画もあるようだ。さらに、イベントのギャラリーも参加できる飛び入りトーナメント大会(もちろんUSAチームも参加)も予定されている。日米最高レベルを観て・体感してみたいという人はぜひ参加しよう。なお、日時はじめ開催要項は未定なのでHPで最新情報を確認しよう。

カプコン格闘ゲーム日米大会

【開催日時】
　9月開催予定（詳細未定。HPで要確認）
【開催場所】
　市川市文化会館（千葉県市川市）
　最寄り駅：JR総武線・都営新宿線本八幡駅、京成線京成八幡駅
【使用ゲームタイトル】
　『スーパーストリートファイターⅡX』『ストリートファイターZERO3』
　『ストリートファイターⅢ3rdSTRIKE』『マーヴルvsカプコン2』
【対戦方式】
　USAチャンピオンvs日本代表5名の総当たり戦
　チームUSAvs日本選抜による5on5
【主催】　日米大会実行委員会
【協力】　株式会社カプコン　ゲームニュートン　葛西MOM
　秋葉原FANFAN　六本木野獣会
※ギャラリーの観覧無料（ただし入場制限の可能性あり）

●日米大会インフォメーションホームページ
http://www.alpha-net.ne.jp/users2/funara/nitibei

ゲー事典　当コーナーでは店舗からの情報を広く募集しています。店名、住所、電話番号、イベント名、開催日時、イベント内容等を明記の上、「全国ゲームセンターイベント準備会」宛にお送り下さい。なお、折り返しご連絡させていただくことがありますので、窓口となるご担当者の方のお名前を必ずご記入ください。E-mailによるお申し込みも大歓迎です。

ゲームセンターイベントリスト

岩手県

◆ゲームステーション　パロ盛岡店
盛岡市上堂4-13-14　019-643-2872
9/9(sat)21:00～　バトルギア2大会
9/23(sat)21:00～　CAPCOM vs. SNK大会
9/29(fri)21:00～　BINGO大会
◆すべて参加料無料!　当日受付OKです。

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2アルファビル　03-5330-8595
9/10(sun)16:00～　バーチャロンオラトリオタングラムVer.5.66
9/24(sun)16:00～　CAPCOMvs.SNK
◆どちらの大会も参加費無料です。上位入賞者には豪華記念品も。くわしくは、ホームページにて。http://www.alpha-st.co.jp

茨城県

★アイアイ[illegible]南店
水戸市桜川1-4-10　029-221-1001
9/24(sun)　VFRポイントランキングバトルin水戸　◆おそらくビートライブ杯直前の最後の大会になるでしょう!
9月　ギルティギアオフィシャル大会　◆詳しくは店舗までお問い合わせください。
※フリープレイ、日替わり設定サービスなど盛りだくさん。いつ来てもタダでできるゲームが必ずあるよ!!

埼玉県

★ガリバー熊谷店
熊谷市筑波2-49 熊谷駅[illegible]ビル1F&B1F　048-521-7821
9/24(sun)18:00～　第20回バーチャロンVer.5.66大会　◆シングルマッチ、VM持参!!　17:30から点呼(受付)開始。
9末 19:30～　第8回ビートマニアⅡDX 4th style大会　◆発売日より2週間後の日曜日開催予定です。課題曲も未定です。

千葉県

★ゲームインダイエー
市川市南八幡4-1-3　047-376-9764
9/9(sat)16:00～　K.O.F2000大会　◆トーナメント方式。15:00受付開始。
9/23(sat)16:00～　CAPCOM vs. SNK　◆トーナメント方式。15:00受付開始。

★八千代プレイランドカーニバル
八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1F　047-485-2235
9/23(sat)9:00～　ゲームの日　◆1時間300円でフリープレイ(13:00まで)
9/24(sun)16:00～　ギルティギアゼクス大会　◆参加費無料、気軽に参加して下さい。

長野県

★夢空間ファンタジー
茅野市ちの2730　0266-72-5339
9/2(sat)20:00～　Mr.ドリラー2 対戦大会　◆「2人でドリラー」モードでの対戦大会です。連射使用可能。その後もイベントあり。受付19:00より
9/9(sat)20:00～　ギルティギアゼクス対戦大会　◆大会終了後のイベントは……、必ず楽しいよ。御時間をゆっくりとって来店して下さいね。
9/16(sat)20:00～　CAPCON vs. SNK対戦大会　◆発売していなければ別のタイトルになります。大会終了後もイベントあります。ムフフ……。

★プレイシティキャロット松本店
松本市中央1-3-7 セントラルビルB1F　0263-35-6744
9/15(fri)18:00～　ギルティギアゼクス第2回大会　◆参加費無料です。
9/23(sat)18:00～　CAPCON vs. SNK大会　◆参加費無料です。

愛知県

★ゲームプラザ トンガ王国
名古屋市中村区則武1-16-8　052-452-0304
10/1(sun)14:00～　すごいぞ!　第11回「ティンクルスタースプライツ」大会　◆2ヵ月に1回行なっている大会です。全国から集まってくれて、毎回盛り上がっています。是非、ご来店お待ち申し上げます。

岐阜県

★メルヘンランド美濃店
美濃市千畝町2705ジャスコ美濃　0575-35-2677
9/10(sun)　第1回「THE KING OF FIGHTERS 2000」トーナメントバトル大会　◆1vs1の個人戦、使用キャラ・ストライカーキャラ共に固定(ストライカー、アナザーストライカーの選択は自由)。他は工場出荷時設定。1～3位まで決定、賞品授与。参加費100円。
※エントリーは大会当日13:30まで。詳細は店頭にて。
9/24(sun)　第1回「CAPCOMvsSNK」トーナメントバトル大会　◆1vs1の個人戦、使用キャラ・グループセレクト共に固定(キャラの順番は自由)。他は工場出荷時設定。1～3位まで決定、賞品授与。参加費100円。
※エントリーは大会当日13:30まで。詳細は店頭にて。

滋賀県

★ゲームステーション パロ草津店
草津市大路1-14-1　077-567-2276
9/3(sun)15:00～　ギルティギアゼクス大会
9/10(sun)15:00～　第7回 ジョジョの奇妙な冒険～未来への遺産～大会
9/24(sun)15:00～　第11回 DEAD OR ALIVE2大会
◆すべてシングル戦、受付当日13:00～。参加費無料で開催します。

★遊ingポイントセオラ
草津市大路1-7-12　077-562-0428
9/24(sun)16:30～　オラタン5.66大会　◆毎月恒例です。オラタン以外にも不定期に何かしら大会をやってるかも……。詳しくは店頭またはHPで

京都府

★ナムコワンダータワー京都店5F スーパーキャロット
京都市中京区河原町四条上ル下大阪町354　075-254-0765
9/2(sat)16:00～　DC版ヴァンパイアクロニクル大会　◆ジョイスティック用意しますがマイパッド・マイスティック持ち込みOK!　参加費無料。
9/9(sat)16:00～　CAPCOM vs.SNK　◆参加費無料
9/15(fri)16:00～　ギルティギアゼクス全国大会予選　◆参加費無料
※他にも突然イベントが決まることもあるので、当店でチェックするか、ホームページでチェックしてね。
http://www1.odn.ne.jp/wt-kyoto/sc/

大阪府

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部1-24-9　06-6317-0433
9/3(sun)17:00～　第1回全日本プロレス3大会inガムガム　◆デフォルトキャラのトーナメント戦、VMキャラ限定のトーナメント戦。※VMオリジナルレスラーを持参して下さい。参加費無料・豪華賞品有。
9/15(fri)　第4回ソウルキャリバー大会inガムガム　◆個人戦15:00～、基板使用。チーム戦(個人戦終了後～)、DC使用。参加費無料。豪華賞品有。
※ガムガム店では、キャリバー2(仮)が発売されるまで、毎月大会を開催致します。遠征求む!!　http://homepage2.nifty.com/challenger/

福岡県

★セガワールド新宮店
糟屋郡新宮町原上1812-1ビッグウエイ2　092-963-4557
9/10(sun)16:00～　バーチャNBA大会　◆参加料100円。完全トーナメント制

アミューズメントエース津田沼 オラタン・ランバト開催中!!

GCN加盟店のアミューズメントエース津田沼では、同店の常連客が主催する『バーチャロン・オラタン5.66ランキングバトル』が、毎週土曜日19時から開催されている。参加したいプレイヤーは、お店かホームページをのぞいてみよう(参加費無料)。

〔主なルール〕
●順位の下位から上位へと対戦する勝ち抜き戦。10位が9位と戦って、10位が勝てば8位の人と戦い、9位の人が勝てば9位の人が8位の人と戦います。新規に参加して1位になることも可能。
●新規参加およびVR変更は最下位からのスタートです。

〔所在地&お問い合わせ先〕
アミューズメントエース津田沼
千葉県船橋市前原西2-15-1
(JR津田沼駅北口徒歩1分)
TEL047-475-8918　担当:峯木

【HPアドレス】
http://www.sonic-ace.co.jp/

恒例!!東京・町田ビートライブ イベントスケジュール

おなじみ東京・町田の「ビートライブ」9月イベント情報だ。気合いを入れて挑もう!!

ビートライブイベントスケジュール

9/2(土)	19:00	ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE Ranking Battle Vol.6
9/3(日)	14:00	第10回 ソウルキャリバー 3on3
9/9(土)	20:00	バーチャファイター3tb フリープレイ
9/10(日)	14:00	第8回 ストリートファイターZERO3 3on3
9/16(土)	19:00	ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE Ranking Battle Vol.7
9/17(日)	19:00	第7回 ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE 3on3
9/23(祝)	14:00	第1回 GUILTY GEAR X 3on3
9/24(日)	14:00	CAPCOM VS SNK 大会 (予定)
9/30(土)	19:00	ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE Ranking Battle FINAL

〔所在地&お問い合わせ先〕
東京都町田市森野1-37-8 今村ビルB1
(小田急線・JR町田駅)
電話番号 :042-710-0508　担当・山岸/根岸
HomePage :http://www.beat-tribe.com

バーチャロン福岡定例ランキングバトル 「福岡ランバト」 開催中!!

福岡市にある「セガワールド博多」にて、ユーザー主催によるバーチャロン定例ランキングバトル(通称福岡ランバト)が毎月第1土曜日に開催されているぞ。第3回目となる9月は2日午後6時からスタートだ。エントリーは開始時間の直前(午後5時45分)までOKだから、近隣在住のバーチャロンプレイヤー諸君、9月2日はセガワールド博多に集結せよ。主催者のホームページからもエントリーOKだ。ちなみにこのホームページ、ランバトはじめイベント情報や参加者達の書き込みで盛り上がっている。こっちも一度のぞいてみよう。

バーチャロン定例ランキングバトル

〔開催日時〕
9/2・18時～（エントリーは17時45分まで）

〔開催場所〕
セガワールド博多　福岡市博多区博多駅南6-7-33
(西鉄バス山王1丁目バス停より徒歩5分)
※参加費100円(予定)

〔主なルール〕(今後変更もあり)
●80秒2本先取。使用VRに制限は設けない。
●大会は毎月一回第一土曜日に行なわれる。
●エントリーカード提出後、抽選により複数トーナメントを作成。
●トーナメントブロック数は5～6とする(各トーナメント最大10人まで)
●各トーナメント1位のプレイヤーは決勝リーグへと進める。
●決勝リーグも80秒2本先取で行なう。
●参加者には簡易エントリーカードを配布。
●新規参加者はエントリーカードを作成。

〔エントリー&問い合わせ先〕
セガワールド博多　TEL:092-481-1645　担当:田原
http://www7.freeweb.ne.jp/play/sega_mad/
主催者(恋D)ホームページ
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Domino/3456/

セガ福岡エリア 統一ゲームイベント 続々展開中!!

セガの福岡エリアでは、店舗を縦断した統一イベントを順次開催中だ。このエリアでは、毎年夏に何らかの福岡統一大会を開催しており、今年はバーチャロンオラタンVer.5・66で行なわれている。その名も「電脳戦機バーチャロン・オラトリオタングラム 2000EDITION SEGA FUKUOKA AREA 3on3 TEAM BATTLE　The Legend of Stardust ～踊る電子の妖精たち～」。福岡県および山口県のセガ店舗で予選会が行なわれ、9月10日に天神GIGOで決勝大会が開催される。9月の予選会もまだまだあるぞ。大会前にはバーチャロンポスターやタペストリーが当たるジャンケン大会も。見に行くだけでも楽しめるぞ。

SEGA FUKUOKA AREA 3on3 TEAM BATTLE

店舗予選		
HSJR下関	9/2(土)	16時～
セガワールド博多	9/3(日)	13時～
決勝大会		
天神GIGO	9/10(日)	13時～

〔主なルール〕
●3人1組のトーナメント形式
●ゲーム設定は80秒2本勝負、ステージはランダム
●勝敗は星取り形式で先に2勝したチームの勝ち
●先鋒、中堅、大将は試合前にスタッフへ申告
●シートはジャンケンで決定
●参加費は1人100円（1チーム300円）

〔お問い合わせ先〕
天神GIGO　TEL:092-724-5971　担当：黒崎
セガワールド博多　TEL:092-481-1645　担当：田原

ゲー事典　当コーナーのメールアドレスは、location@arcadiamagazine.comです。また、電話・ＦＡＸでのお問い合わせも大歓迎です。なお、情報提供いただく際の注意事項ですが、弊誌発刊日とイベント開催日にご注意下さい。せっかく頂いても発刊する頃にはイベント終了ということがありえますので。次号では10月以降のイベント情報をお待ちしてます!!

初心者にやさしい PCB ARCADE SHOP マニアにうれしい

新作ゲーム 予約受付中！

CAPCOM VS. SNK (NAOMI)

基板高額買取り中!!

コントロールボックスや筐体の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしてありますので、お問い合わせ下さい。

── カプコン ──	
マーブルVSカプコン2(NAOMIソフト)	25,000
パワーストーン2(NAOMIソフト)	40,000
グレート魔法大作戦	23,000
ストライダー飛竜2	12,000
スターグラディエイター2	30,000
★CP SYSTEM III★	
ジョジョの奇妙な冒険(ソフト)	3,000
ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	10,000
ストリートファイターIII 2nd IMPACT(ソフト)	3,000
★CP SYSTEM II★	
CPSIIマザーボード	6,000
19XX(ソフト)	16,000
ヴァンパイア(ソフト)	3,000
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)	2,000
カプコンスポーツクラブ(ソフト)	40,000
ストリートファイターZERO3(ソフト)	16,000
ストリートファイターZERO(ソフト)	1,000
ストリートファイターZERO2(ソフト)	3,000
ロックマン2(ソフト)	20,000
★その他のシステム★	
F-1ドリーム	3,000
エグゼドエグゼス(C)	12,000
ガンスモーク	18,000
キャプテンコマンドー	15,000
ストライダー飛竜	15,000
ストリートファイター2	8,000
セクションZ	22,000
ソンソン	8,000
大魔界村(初版)	45,000
天地を喰らうII	15,000
ナイツオブザラウンド	11,000
バルガス(C)	3,000
ブラックドラゴン	18,000
魔界村	25,000
魔界村(C)	15,000
ロックマン ザ・パワーバトル	9,000
── ナムコ ──	
ブレイブブレイド	58,000

月華の剣士 第二幕	5,000
原始島2	10,000
ゴーストパイロット	4,000
サイバーリップ	3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ' 95	4,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ' 96	2,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ' 97	10,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ' 98	10,000
ザ・スーパースパイ	1,000
サッカーブロール	1,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	500
サムライスピリッツ天草降臨	2,000
雀神伝説	5,000
ショックトルーパーズ	7,000
ショックトルーパーズ2ndスカッド	10,000
将棋の達人	15,000
ジョイジョイキッド	2,000
真サムライスピリッツ	500
ステークスウィナー	500
ステークスウィナー2	500
スラッシュラリー	2,000
ソニックウイングス2	3,000
ソニックウイングス3	7,000
ダブルドラゴン	7,000
ダンクドリーム	5,000
超人学園ゴウカイザー	5,000
痛快GANGAN行進曲	1,000
ティンクルスタースプライツ	12,000
天外魔境真伝	2,000
得点王	500
得点王2	500
ニンジャコマンドー	8,000
ニンジャマスターズ覇王忍法帳	8,000
ネオ・ドリフトアウト	8,000
ネオ・ボンバーマン	12,000
バーニングファイト	1,000
バカ殿様麻雀漫遊記	5,000
パズルdeポン！	5,000
パズルボブル	2,000

テクモVゴールサッカー	3,000
ファイナルスターフォース	13,000
リードアングル	12,000
── アイレム ──	
アンダーカバーコップス	35,000
エックスマルチプライ	16,000
快傑ヤンチャ丸	6,000
海底大戦争	32,000
野球格闘リーグマン	20,000
剣豪	8,000
四川省	2,000
ファイアーバレル	20,000
フック	18,000
ムーンパトロール	25,000
メジャータイトル2	5,000
── バンプレスト ──	
ウルトラマン倶楽部	6,000
ウルトラ警備隊	20,000
ウルトラ闘魂伝説	6,000
隠忍	22,000
クイズ セーラームーン 知力体力時の運	25,000
超時空要塞マクロス	15,000
超時空要塞マクロスII	12,000
ドラゴンボールZ	10,000
バンバンボール	10,000
マジンガーZ	18,000
── カネコ ──	
線脳(PCB)	12,000
ギャルズパニックS	30,000
ギャルズパニック2スペシャルエディション	8,000
ギャルズパニック3	13,000
── セガ ──	
ゾンビリベンジ(NAOMIソフト)	1,000
★MODEL 3★	
バーチャファイター3.tb(PCB)	2,000
★ST-V★	
アストラスーパースターズ(ソフト)	3,000
シーバスフィッシング(ソフト)	3,000
バーチャル麻雀(ソフト)	500

タイムトンネル	100,000
達人	8,000
ツインコブラ	18,000
特殊部隊UAG	18,000
バーディーキング2	10,000
ハットトリックヒーロー'93	10,000
プリルラ	25,000
プレビリアン(P付)	30,000
べんべろべえ	32,000
ライディングファイト	20,000
レイストーム	10,000
レインボーアイランド	25,000
ルナーク(サブ)	7,000
── ライジング ──	
バトルガレッガ	12,000
── 日本物産 ──	
UFOロボダンガー	16,000
ギャリバン	28,000
テラクレスタ	10,000
妖魔忍法帳	12,000
── 彩京 ──	
ロードランナー ディグ・ザ・ファイトVer. B	30,000
ガンバード	10,000
ストライカーズ1945	15,000
堕落天使	30,000
── データイースト ──	
B-WING	30,000
カーアクション(バーニンラバー コピー)	10,000
スタジアムヒーロー	3,000
ダンクドリーム'95	10,000
デスブレイド	7,000
トライアウト	2,000
ナイトスラッシャーズ	40,000
ハンバーガー(C)	25,000
ラストミッション(海外)	10,000
リバレーション	6,000
ワールドカップバレー' 95	5,000
── ジャレコ ──	
E. D. F.	6,000

フラックアタック	15,000
プレミアムサッカー	5,000
マンハッタン24分署	8,000
ラビリンスランナー	30,000
リングの王者	3,000
ロードファイター	8,000
ローラーゲームズ	4,000
ロックンロープ	16,000
── UPL ──	
NOVA2001	23,000
タスクフォースハリヤー	8,000
── ビスコ ──	
古今東西干支物語	3,000
女流将棋教室	20,000
ステッガー1	5,000
ストームブレード	25,000
ドリフトアウト	6,000
ドリフトアウト'94	10,000
ねらってチュー！	6,000
五月陣戦2	12,000
運珠貴族	3,000
── アトラス ──	
ぐわんげ	30000
豪血寺一族2	10000
ブレイゾン	4000
── テクノスジャパン ──	
V' BALL	4,000
エキサイティングアワー	6,000
ザインドスリーナ	12,000
── その他 ──	
達人王	14,000
テキ・パキ	5,000
弾銃フィーバロン	10,000
ドンキーコング3	24,000
クイズ18禁	3,000
すくすく犬福	55,000
ハットリス	2,000
Mr.DO! ワイルドライト	15,000
V!VID DOLLS(ソフト)	3,000

もうぢゃ	3,000
リアルアンドフェイク(ソフト)	15,000
ルートX(ルート16ターボの(c)	38,000
ロジックプロ 2	500
── 麻雀・花札 ──	
対戦ホットギミック3 デジタルサーフィン(対戦ケーブル付)	35,000
スーパーリアル麻雀VS(ソフト)	20,000
VS麻雀乙女線乱(レバー)	20,000
スーパーリアル麻雀P5	4,000
スーパーリアル麻雀P6	2,000
スーパーリアル麻雀P7	5,000
対戦ホットギミック	20,000
対戦ホットギミック快楽天	15,000
VS雀士ブランニュースターズ(対戦)	10,000
VS雀士ブランニュースターズ(シングル)	12,000
アイドル雀士スーチーパイ I	14,000
麻雀エンジェルキッス	14,000
流星雀士キララスター	14,000
E雀ハイスクール	38,000
E雀ハイスクール	42,000
ギャルの告白	1,000
ジャンジャンパラダイス(レバー)	17,000
制覇	1,000
ときめき麻雀パラダイス	10,000
ときめき麻雀パラダイス〜ドキドキ編〜	20,000
とってもE雀	3,000
トリプルウォーズ	4,000
七対子	5,000
熱血 麻雀宣言！	1,000
ファイナルロマンス	4,000
ファイナルロマンス4(対戦ケーブル付)	25,000
麻雀Gメン89	2,000
麻雀革命	2,000
麻雀革命2プリンセスリーグ	1,000
麻雀学園 卒業編	4,000
麻雀学園祭	3,000
麻雀学園祭2	28,000
麻雀ギャル10連発	2,000
麻雀激写(BET)	10,000

最新情報満載！トライホームページ http://www.try-inc.co.jp アミューズメントタワー情報もこちらでチェック！

アウトフォクシーズ	25,000
クラックス	8,000
コズモギャングザパズル	3,000
スーパーワールドスタジアム' 95	2,000
スーパーワールドスタジアム' 96	2,000
スカイキッド	20,000
ゼビウス	5,000
ティンクルピット(新古品、POP付)	10,000
ディグダグ2	35,000
ドラゴンセイバー	18,000
ニューラリーX	25,000
バーニングフォース	18,000
爆突機銃艇	70,000
パック&パル	35,000
パックマニア	35,000
バラデューク	18,000
ホッピングマッピー	60,000
マッハブレイカーズ	18,000
モトス	20,000
ラリーX	25,000
ローリングサンダー2	18,000
── SNK ──	
フリップショット	5,000
武蔵巌流紀	13,000
餓狼 MARK OF THE WOLVES	15,000
ネオジオカップ' 98	8,000
MV1-A	18,000
MV1-F	12,000
MV1-FZ	15,000
MV4	12,000
★NEO-GEO★	
2020年スーパーベースボール	1,000
ASOII	4,000
アンドロデュノス	3,000
オーバートップ	12,000
オペレーションラグナロク	6,000
餓狼伝説3	500
キャプテントマディ	6,000
ギャラクシーファイト	1,000
クイズキングオブファイターズ	1,000
月華の剣士	2,000

パニックボンバー	1,000
パワースパイクスII	1,000
ビッグトーナメントゴルフ	15,000
ビューポイント	5,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000
ファイトフィーバー	15,000
ファイヤースープレックス	500
ベースボールスターズ プロフェッショナル	1,000
麻雀狂列伝	3,000
マジカルドロップ2	1,000
マジカルドロップ3	5,000
マネーアイドル エクスチェンジャー	6,000
ちびまる子ちゃん まる子デラックスクイズ	4,000
みなさんのおかげさまです 大スゴロク大会	5,000
ミューテーションネイション	2,000
ライディングヒーロー	1,000
ラギ	3,000
ラストリゾート	6,000
リアルバウト餓狼伝説2	3,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,000
リーグボーリング	3,000
ワールドヒーローズ	1,000
わくわく7	4,000
★その他のシステム★	
ヴァンガード	20,000
オズマウォーズ	60,000
ギャングウォーズ	6,000
パイオニアバルーン	78,000
バトルフィールド(P無し)	2,000
ハル21	15,000
ファンタジー	58,000
名人戦	3,000
── テクモ ──	
デッドオアアライブ2 2000(NAOMIソフト)	15,000
ガズラー	12,000
ギャロップレーサー2	10,000
クイズ DNAの反乱	1,000
クイズ がくえんパラダイス	2,000
上海真的武勇	10,000
スーパーハイインパクト	2,000
タンクバスターズ	8,000

プロ麻雀極S(ソフト)	2,000
マイフェアレディ(ソフト)	5,000
マルちゃんdeグー!!!(ソフト)	3,000
★その他のシステム★	
カルテット2	20,000
コットン	8,000
ジャンプバグ	30,000
ティップタップ	10,000
バーニングライバル	8,000
バンクパニック	7,000
ピットフォールII	22,000
ファンタジーゾーン	16,000
フューチャースパイ	15,000
フリーキック(P無し)	1,000
フリッキー	20,000
ホッパーロボ	20,000
ボナンザブラザーズ	15,000
モンスターランド	16,000
レッスルウォー	5,000
ロボレス2001	18,000
── セイブ開発 ──	
サイオン	35,000
雷電DX	18,000
── タイトー ──	
サイヴァリア(G-ネット)	85,000
スーパーパズルボブル(G-ネットソフト)	5,000
★F3 SYSTEM★	
F3マザー	15,000
パズルボブル2(サブ)	500
プチカラット(サブ)	1,500
ぽっぷんぽっぷ(サブ)	2,000
ランドメーカー(サブ)	2,000
★その他のシステム★	
Gダライアス	10,000
ヴォルフィード	5,000
エンパイアシティ1931	15,000
黄金の城	25,000
女三四郎	30,000
カダッシュ	8,000
キックアンドラン	3,000
サンダーフォックス	12,000

シティコネクション	38,000
ソルダム	6,000
ノーティボーイ	25,000
ビッグストライカー	6,000
ファンタズム	7,000
フィールドコンバット	18,000
プラスアルファ	27,000
モモコ120%	40,000
── コナミ ──	
コナミ80'sアーケードギャラリー	40,000
★SYSTEM GX★	
ウィニングスパイク	5,000
セクシーパロディウス	7,000
対戦とっかえだま	4,500
大好きッス	7,000
ドラグーンマイト	23,000
★その他のシステム★	
G. I. JOE	32,000
アミダー(C)	6,000
究極戦隊ダダンダーン	28,000
クライムファイターズ2(4PVer.)	10,000
グラディウスII	20,000
ゴルフィンググレイツ(Pなし)	1,000
ザ・シンプソンズ	22,000
サプライズアタック	3,000
サンセットライダーズ	28,000
シティーボンバー	15,000
少林寺への道	6,000
スーパーコブラ(海外)	20,000
スクランブル(C)	6,000
スクランブル(海外)	8,000
ストラテジーX(C)	8,000
タイムパイロット	8,000
タイムパイロット(C)	3,000
ツインビーヤッホー	6,000
ツタンカーム(C)	4,000
出たな！ツインビー	3,000
トライゴン	14,000
パンクショット	3,000
ファイナライザー	15,000
プーヤン(C)	12,000

いっき	8,000
イレブンビート(ソフト)	500
カンガルー	12,000
キャノンダンサー	25,000
究極のオセロ	8,000
クイズ激烈スクランブル	2,000
グランドストライカー	2,000
サンドスコーピオン	12,000
三刻志	10,000
上海真的武勇(サンソフト)	10,000
上海III	15,000
スーパーオセロ	5,000
スターソルジャー バニッシングアース(ソフト)	5,000
セルフィーナ	8,000
ダブルウイングス	22,000
チャタンヤラクーシャンク	48,000
チャンピオンベースボールPart2	10,000
ノストラダムス	25,000
ハイパーデュエル	10,000
ハチャメチャファイター	10,000
バルキューブ	2,000
碑岩II 仇討外伝	2,000
ブラックホール	15,000
プリメーラ	5,000
プレイガールズ2	8,000
ブレイジングトルネード(海外)	3,000
ホールランド	25,000
ぽんぽこ	30,000

麻雀刺客	12,000
麻雀大予言	1,000
麻雀 同級生	3,000
麻雀ねるとん紅鯨団	1,000
麻雀ハイパーリアクション 2	15,000
麻雀念力手	8,000
麻雀パチンコ物語	2,000
麻雀ビタミンC	1,000
麻雀やるなら	2,000
麻雀恋愛倶楽部	3,000
ミラージュ 妖獣麻雀伝	2,000
リアル麻雀牌牌	2,000
列島横断 航局雀士	1,000
龍雀	2,000
★花札★	
恋こいしましょ2	20,000
スーパー華パラダイス	3,000
花とおじさん	1,000
華弥生	3,000

その他の新作ゲームも予約受付中です。

在庫・価格は常に変動いたします。ご注文の際は必ず事前にお問い合わせ下さい。

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット(3~60回)も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。

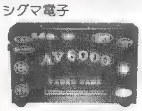
コントロールボックス・筐体

シグマ電子 新製品



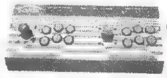
風神 ¥29,800

シグマ電子



AV-6000 ¥26,000

KIC パナカスタムロング

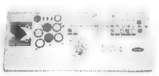


¥34,000

セガ アストロシティ ¥50,000~

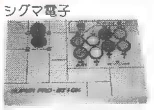


シグマ電子 新製品



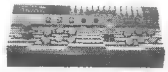
雷神 ¥32,800

シグマ電子

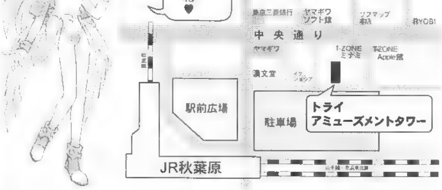


Σ-8000 ¥15,800

KIC パナツインロング



¥38,000



集え！ゲームの聖地へ！ Tel. 03-5295-2345

ゲームセンター **トライアミューズメントタワー**

株式会社 **トライ**

住所 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階

営業時間 10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半 年中無休

TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。

お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

TSC 初心者からマニアまで楽しめるアーケードショップ

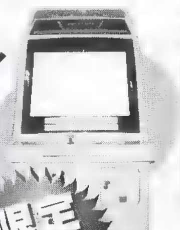
今月の特価品

ポニーマークⅣ
ずばりミレニアムだから
¥2,000
（送料・消費税別途）
限定20台



（詳しい事はお電話で！）

NEW アストロシティ



¥35,000
（送料・消費税別途）
超特価
限定10台

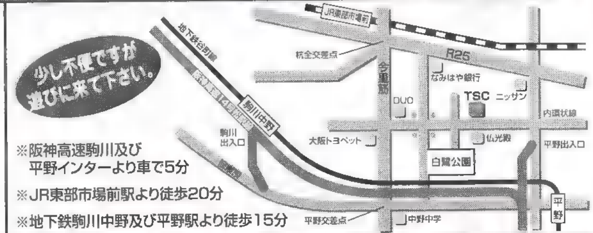
TSC ★ TSC ★ TSC ★ TSC ★ TS



TSC ★ TSC ★ TSC ★ TSC ★ TSC ★ TS

お店が移転しました

大阪市東住吉区今川6-3-27



※阪神高速駒川及び平野インターより車で5分
※JR東部市場前駅より徒歩20分
※地下鉄駒川中野及び平野駅より徒歩15分

最新情報は テッシンクリエイト ホームページへGO!!

http://webshop.to/tsc

SNK VS カプコン 好評予約受付中

・分割払いは最高60回までOK!
・商品の組合せは自由。お問合わせ下さい。

CAPCOM

・カプコンVS SNK	予約受付中
・ジョジョの奇妙な冒険2（PCB・ドライブなしタイプ）	14K
・ストライダー飛竜2	18K
・ストⅢ 3rdストライク	26K
・天地を喰らうⅡ	35K
・バトルサーキット	12K
・ソンソン（Jハーネス付）	13K
・1942	7K
・マジカルテトリスミッキー	14K
・スト2ダッシュターボ	7K
・CPⅡマザーボード	5K
・マーヴルVSカプコン（B）	22K
・ストZERO3（B）	12K
・ギガウイング（B）	18K
・サイバーボッツ（B）	10K
・ストZERO Zアルファ（B）	3K

KONAMI

・クイズドレミファグランプリ3	20K
・ハイパーアスリート	7K
・コナミのピンポン（Jハーネス付）	20K
・少林寺への道	20K
・リーサルエンフォサーズ	12K
・タイムパイロット84'	5K
・ツインビーヤッホー（PCB）	10K
・セクシーパロディウス（PCB）	7K
・サッカースーパースターズ（PCB）	7K
・サラマンダ2（PCB）	4K

NAMCO

・鉄拳TAG	81K
・鉄拳	12K
・鉄拳2　ver.B	20K
・モトス	30K
・ボスコニアン	12K
・パック&パル	30K
・タンクフォース	20K
・ニューラリーX	25K
・ファイナルラップR	20K
・クラシックコレクション	18K
・ソウルエッジverⅡ	18K
・ソウルエッジ	16K
・F/A	15K
・ギャプラス	7K
・ゼビウス3D/G	7K
・コズモギャングザビデオ	5K
・ゼビウス	10K
・ダンクマニア	5K
・マッピー	8K
・ミスタードリラー	75K
・パカパカパッションSP（P付）	68K

TAITO

・ルパン三世（純正）	65K
・フリップメイズ（G-NET）	105K
・RCでGO（コンパネ付・サブ）	10K
・スーパーパズルボブル（G-NET・サブ）	15K
・エレベータアクション	10K
・タイムトンネル	30K
・Gダライアス	8K
・スラップファイト	18K
・レイストーム	10K
・ファイターズインパクトエース	15K
・サイレントドラゴン	10K
・フロントライン	10K
・ワードナーの森	10K
・ヒショウザメ	8K
・テトリス（Jハーネス付）	8K
・スペースインベーダーDX	5K
・バブルシンフォニー（F3サブ）	5K

SEGA

・ゾンビリベンジ（NAOMI・サブ・パネル付）	12K
・バーチャファイター3TB	2K
・バーチャファイター3	1K
・バーチャストライカー2ver2000（PCB）	160K
・ペンゴ	30K
・青春スキャンダル	22K
・ガルディア	10K
・テトリス	3K
・プロ麻雀極S（STVロム）	10K
・レイディアントシルバーガン（STVロム）	7K
・ラストブロンクス（モデル2.ロム）	10K
・ファイティングバイパーズ（モデル2.ロム）	10K
・ゼロガンナー（モデル2.ロム）	10K

SNK

・KOF2000（ソフト）	好評発売中
・餓狼マークオブウルブス（ソフト）	12K
・ビッグトーナメントゴルフ（ソフト）	12K
・メタルスラッグX（ソフト）	12K
・KOF 97（ソフト）	8K
・将棋の達人（ソフト）	5K
・フリップショット（ソフト）	12K
・ネオ、ミスタードウ（ソフト）	6K

その他

・ギルティギアゼクス	好評発売中
・Mr.Do2枚組	30K
・ブラッディロア2	40K
・ストライカー1945	13K
・ブラッッディロア	20K
・スーパーリアル麻雀P7	8K
・チャタンヤラクーシャンク	25K
・五月陣戦3（P付）	40K
・雀々しましょ2	7K
・ジャンジャンパラダイス	12K
・ときめき麻雀パラダイス	10K
・ホットギミックデジタルサーフィン（ケーブル付）	28K
・上海Ⅲ	13K
・デッドオアアライブ++	18K
・VS雀士ブランニュースターズ	15K
・上海真的武勇	9K
・クイズセーラームーン	18K
・スパルタンX	20K
・キャノンダンサー	18K
・セクシーリアクション2（P付）	70K
・アクウギャレット	15K
・ジョー&マックリターンズ	15K
・バックファイヤー	15K
・ロボコップ	10K
・強行突破	10K
・雷電DX	20K
・豪血寺一族最強外伝	30K
・雷電ファイターズ2	28K
・ガンバード	20K
・ワールドラリー	12K
・ログイアン	12K
・パズループ	23K
・宇宙の神秘	30K
・華かんざし	38K
・天神牌	23K
・東洋の神秘Ⅱ	33K

・価格は7月末時点です。価格は変動いたします。

★1Kは、1000円です。

TSC 有限会社 哲信クリエイト
営業時間　10:00～21:00（日曜・祝日定休）
TEL.06-6719-9919
FAX.06-6719-9699
E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp

お支払い方法
- 銀行振込……入金確認即商品発送
- コレクトサービス……商品代引サービス
- 分割払い取扱い

振込先、相互信用金庫本店（当）0461186

アルカディア編集部 無 責任編集
ゲーマー用語の基礎知識

今回と次号ではこれまでと少々趣が変わり、業界用語について解説。「聞いたことはあるんだけど、よく意味がわかんない」てな用語を集めてみたので覚えておけばキミも業界通……になれるとかなれないとか？

TEXT：善之字元帥

今月のキーワード『業界用語①』

※記事内の記号について
「同」……同義語を表します。
「類」……類義語を表します。
「対」……対義語を表します。
「例>」……使用例です。
また、用語が複数の意味を持つ場合、丸数字で区切って表しています。

▼あ行▲

アーケード[arcade]
その昔、ヨーロッパの移動式遊園地にあった「遊具」が商店街（＝アーケード）に設置されるようになった……など、語源には諸説ある。ちなみに、英単語のarcadeには、商店街などの屋根付き街路、挟廊（建物の側面に多くのアーチを並べたもの）、といった意味の他に、もっと直接的にゲームセンターといった意味もある。

アノードキャップ[anode cap]
ブラウン管背面にある部品（写真参照）。常に砂鉄がこびりつくほどの電圧がかかっているため、非常に危険。誤ってこれに触れたことにより、肘関節の脱臼や、ときには腕に穴があいたなどの外傷を受けた例も報告されている。熟練した技術者であればドライバーとアースを用いて放電させることも可能だが、通常、筐体から電源を抜いても2～3日は帯電しているので、決して興味本位で触れないようにすること。



インカム[income]
収入、所得をあらわす英単語だが、ゲーム業界においては筐体に投入されたコイン数のことを意味することが多い。実際の投入コイン数は筐体内のコインカウンタに記録され、前日との差枚数で1日あたりのインカムを計算する。インカムはゲームそのものの人気やプレイ時間、筐体の稼働率などによって常に変動するため、オペレーターは常にこの動向に注目する。

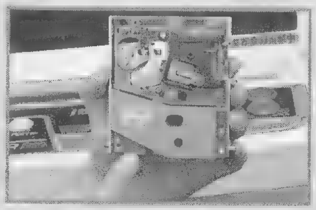
AOU[えーおーゆー]
社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会の略称。例年春に開催されるアミューズメントエキスポ（通称AOUショー）の主催団体として馴染み深いが、他にもゲームセンター経営者のためのセミナーを実施したり、関係行政機関と連携をとるなど、その活動範囲は幅広い。AOU会員事業者のゲームセンターには、左のようなステッカーが掲示されている。



オペレーター価格[operator price]
ゲーム基板や筐体の価格のこと。これらの機械はパーソナルユース用に販売されていないため、この価格は基本的にゲームセンター経営者（オペレーター）に対するものである。価格はタイトルによってまちまちで、基板もので10～20万円、筐体が20～40万円、大型筐体（体感ゲーム）にいたっては100～数千万円が相場と大きな差がある。 同OP価格

▼か行▲

コインセレクタ[coin selecter]
硬貨を選別する部品。筐体に投入された硬貨はこの部品を通過する際、クレイドルという振り子状の秤でチェックを受け、適合しないものは排出される。ひと昔前はコインセレクタにも粗悪なものが多く、5円玉を50円玉と誤認してしまうものもあったが、現在は変造硬貨防止措置の組み込まれたものがほとんど。



コンパネ[control panel]
ゲームの操作に必要な部品がついた操作パネル。近年はレバー＋3ボタンもしくは6ボタンが主流だが、80年代のゲームには特殊レバーやトラックボール、圧力感知型ボタンなどがついた特殊なタイプも数多く見かけられた。再び特殊コンパネが世を席巻する日を望むのは筆者だけではあるまい。

▼さ行▲

サードパーティ[third party]
ライセンサーから許諾と技術提供を受け、ソフト製作をおこなう企業。具体的に、NAOMI基板でソフトを開発したカプコン（マーヴルvsカプコン2など）、サミー（ギルティギアX）等がこれにあたる。ちなみに、この場合の「ファースト」に相当するのがライセンサーそのもの（この場合はセガ）。セカンドパーティとはハードの共同開発などを行なった結果、ライセンスの範囲的に優遇される特権的立場のあるメーカーを指す。

JAMMA[じゃま]
社団法人日本アミューズメントマシン工業協会の略称。例年秋に開催されるアミューズメントマシンショー（通称AMショー、JAMMAショー）の主催団体。アーケードゲーム黎明期、メーカーによりまちまちだったハーネスをJAMMA規格として統一した。近年、複雑化するアーケードゲームの周辺機器（モニタ解像度の向上やボタン数の増加）に対応すべく、新JAMMA規格とも言うべきJV規格（JAMMA VIDEO規格）を発表した。

○○ショー[○○しょー]
新製品の展覧会のこと。毎年必ず催される、AMショーとAOUショーが業界の2大イベントとなっているが、他にプライベートショーと呼ばれるメーカー主催の小規模な展覧会も催されている。いずれのショーも、オペレーターやディストリビューターへの販売促進が主な目的だが、近年のAMショーとAOUショーは一般入場日を設けて、エンドユーザーへのサービスとリリース前の市場人気を計る動向にあるようだ。

COLUMN アーケード業界のお仕事

[illegible]の中のほとんどの仕事は、他業種の人々と関係をもちながら[illegible]されていますよね？ これは、アーケード業界も例外ではありません。ここでは、そんなアーケード業界にまつわる職種について説明しましょう。

まずはメーカー。この業種はみなさん御存知のとおり、ゲームセンターに置かれるゲーム機を開発、販売するのが主な仕事です。しかし、大きなメーカーならともかく、小さなメーカーでは自社の製品を全国[illegible]する営業口を持っていないため、製品の流通には[illegible]のスペシャリストに力を借りる必要があります。

そこで出てくるのがディストリビューター（和訳すると「[illegible]通させる者」の意）です。ディストリビューターはメーカーからゲーム機を仕入れ、全国のゲームセンター経営者（オペレーターと呼ばれる）に販売して利益を得ているわけです。また、近年、ゲーム機1タイトルあたりの寿命が短くなっていることにともない、中古のゲーム機を流通させる役割も担っています。

ゲームセンターはこうして入荷したゲーム機を[illegible]営を成立させているわけですが、その経営形態は個人経営、メーカーの直営店、個人とメーカーの折半経営などさまざまです。次号のコラムでは、そのうちのメーカーの直営店舗について紹介しましょう。

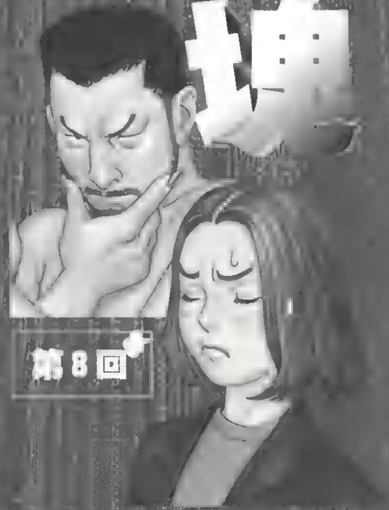
惜しくも！予選落ち用語
サービススイッチ（～ボタン）：筐体のメンテナンス扉を開けると、たいていすぐそばにあるボタンで、押すとクレジットがひとつ増える。おもにコインが飲み込まれてしまった時、お店の人がコインカウンタを動かさずにクレジットを入れるために使う。ちなみに、なぜかほとんどのサービススイッチは赤いが、これはゲーセン7不思議のひとつと[illegible]ている（ウソ）。

彩京刑事 (サイキョウテカ) IC

刑事部屋

彩京刑事のワンコーナーであったはずの「彩京アーケード塊」が、このところ内容のすべてになってきており、これだったらコーナー名も「塊」でいいんじゃないかと薄々感づき始めているグッバイサマー。

彩京アーケード塊



第8回

……ロジェクトAのテーマ」) 広報娘 ……大変です、何……しても自……ワーフのオッ……まりです……長(……)

ヤ長 ……ンに巡り会……りん! もっとこう、……から入らんと……やね。感情……っていうか、……極「おっさんイコール俺」「いや、むしろ俺がオッサン」ってところまでいかないとね。

娘。「キャラクター……かいいです……ラクターと言えば、今回は……ページで主人公たち4人の設定が公開されますよね。

……自性もゲームを支える大……今回は……

娘。……安易です、っていうか……もっとこう、……い設……

娘。……この娘は緒方氏コダワリの……的なシルエットがいかすのぅ。

娘。……えっ……の時に……って来る、海……みたいなオッサンが父王と……

……開発スタッフに……なったら3万サイク……

娘。……でも死霊魔導師……ですよね。何か、もっとこうダークな人かと……ました……

ヤ長 ……空手とガンダムハンマーを組み……

ヤ長 ……変えられている……は9歳のメガネっ娘メイドで股間に……

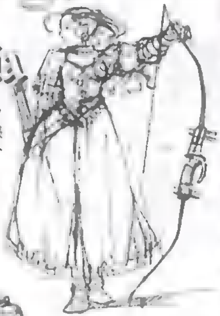
……トリスの最新作「テトリ……

娘。……ピア「0歳」が鬼門であったか! 仕方がないから今回はノーピアの資料をプレゼントしようかね。

……「あと、このカメラでグッとくるコスプレ姉さんの写真とかも撮って来てくれ」



Quaid
初期呼称「ナイト」ことクエイド。背中の「光の羽」は、必要時に魔法の鎧から生えるという設定。



Sonia
「アーチャー」のソニア姫。「お姫様のシルエットは、やっぱりこうでしょ」とは緒方氏の談。



Ian
「ネクロマンサー」イアン。細身で長身という設定。彩色原稿を見てからは、すっかり綾波扱い(笑)。



Rob
「ドワーフ」のロブ。俯瞰でも分かりやすい形ということで、ヘルメットデザインには積を重ねた。

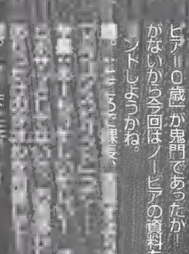
コーナーへのおたよりはこちら

アルカディア編集部「刑事部屋」係

彩京のホームページはこちら

http://www.psikyo.co.jp/

■今月のプレゼント



読後ノーピアについて……が深まったような気がする吉崎観音氏の同人誌「マインド・デザイア」を2名様……者にプレゼント!

プレゼントを希望される方は、官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業を書いて

〒604-8266 京都市中京区……ビル (株)彩京「噂の……を見ただけで僕はもう我慢できないよ」係

までご応募ください。9月2……日消印有効です!

彩京エキスパート検定試験 プレゼント当選者

■全問正解の当選者

埼玉県 池辺孝一様	福井県 渡辺茂様
東京都 大……誠様	大阪府 山本英樹様
神奈川県 ……井大……様	

■正直者だからオマケ当選(笑)

岡山県 佐……様

以上の皆様にはご希望のテ……をお送り致します。

彩京 取り調べ室 スタイリッシュホモ隊長の裏設定が気に入ったので、普段使わない主人公キャラを使ってる彩京刑事担当。アイテムやコインを意味もなくドラゴンシュートで拾うことに凝っているぞ。ドラゴンシュート時の「ぴゃ!」って音はドラゴンの鳴き声なのかも苦悩中。それはそうと、上のヤマダ課長のイラストは、実は前号とは微妙に違うイラストなんだ。でも、ホントに微妙だぞ。



OLD GAME MUSEUM

3Dシューティング

3D SHOOTING

TEXT：RED

スペースハリアー、アフターバーナーetc.……。ドライブゲームと共に、80年代後半アーケードシーンの体感ゲームブームを支えた3Dシューティングを振り返る。

THREE DIMENSIONAL SHOOTING

3次元戦闘空間を切り裂いた翼たち。

今月は、セガの新作3Dシューティング「プラネットハリアーズ」発売記念ということで、前作にあたる「スペースハリアー」をはじめとする、80年代後半に盛り上がりを見せた3Dシューティングにスポットを当てていこう。

隆盛 ～体感ゲーム黄金時代～

3Dシューティングの先駆者的存在と言えるのは、やはり85年にセガから発売された「スペースハリアー」ということになる。

もちろん、3Dシューティングというジャンルの作品はこれ以前からあった。例えば同じセガだったら、82年の「ZOOM-909」の時点で、根本的にはスペースハリアーと大差ないゲーム性が確立されていたといえる。しかし、大型筐体ものというのは、ハードの性能がゲームのクオリティに大きく影響し、つねに基板のハイスペック化競争の最前線にさらされるジャンルである。当時最先端の基板である「SYSTEM16」によって作られた「スペースハリアー」は、それ以前の3Dシューティングなどとは比べ物にならないグラフィックとスピード感でプレイヤーを圧倒したのだった。また、自機の動きに合わせて筐体が動く体感ゲームもスペースハリアーが初めてで、この点でもゲームセンター内で大きな注目を集めていた。

「スペースハリアー」が大ヒットする中、セガはさらに貪欲に3Dシューティングの開発を続けていく。86年の「アウトラン」が伝説的な大ヒットドライブゲームとなり、大型筐体もの＝セガというブランドイメージすら生まれかけていた87年、さらに怪物ゲームが登場した。「アフターバーナー(Ⅱ)」である。そのグラフィックやスピード感、派手な体感筐体と、あらゆる面において「スペースハリアー」を上回るものだったのだ。当時世界的大ヒットとなった航空アクション映画「トップガン」が流行っている真っ最中だったこともあり、これまた大ヒット作となったのである。

もちろん、ゲーム性の面でも大きく進歩していたことが、マニアの支持を受けた大きな理由であったことは言うまでも無い。敵の攻撃にホーミング性能が付き、「避け」の面でも面白いものになっていたし、遠距離の敵機をロックオンできるミサイル攻撃や、後方からの敵機の攻撃など、「スペースハリアー」を順当に進化させた、奥深いゲームになっていたのだ。

失速 ～後継機の苦悩～

「アフターバーナー(Ⅱ)」以降もセガの体感ゲームのリリースは続き、同87年の「サンダーブレード」、翌88年には「ギャラクシーフォース(Ⅱ)」が発売された。

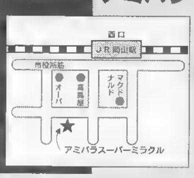
「ギャラクシーフォース(Ⅱ)」は筐体の大きさ、値段とも半端ではなく、それが反映された1プレイの値段も300円！ が標準という実にバブリーな代物であった。では、本当に1プレイ300円を取れる実力がこのゲームにあったのか？ と問われると、「無かった」というのが大方の見方であろう。「スペースハリアー」「アフターバーナー(Ⅱ)」と順当、かつ急速に

【天野ゲーム博物館】
〒445-0856 愛知県西尾市高砂町41番地
TEL／0563-56-2670
アクセス方法／名鉄西尾線「西尾」駅より徒歩5分
（身分証明書が必要です。保険証の場合は顔写真を忘れずに）
●主なオールドゲーム
80年代のゲームが常時50台以上設置。リクエストも可能。

【K・CAT 加古川】
〒675-0027 兵庫県加古川市尾上町今福71
TEL／0794-53-6011
アクセス方法／山陽電鉄「尾上の松」駅より北東へ徒歩15分／JR「加古川」駅より南へ徒歩30分
●主なオールドゲーム
アフターバーナーⅡ、天地を喰らうⅡ、キャプテンコマンドー、源平討魔伝、ドラゴンスピリット、
タンクフォース、スラップファイト

【モンキーハウス本館】
〒810-0044 福岡県福岡市中央区六本松2-6-7
TEL ／092-731-0052
アクセス方法／西鉄バス六本松停留所より徒歩0～1分
●主なオールドゲーム／イメージファイト、スーパーバレー'91

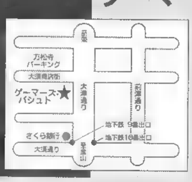
アミパラ スーパーミラクル



●エクセリオン、1942、ワンダーボーイ、大魔界村、キャプテンコマンドー、機動戦士ガンダム、セクシーパロディウス（その他在庫多数）。ほかにもOLDゲーム増やしています。3Fビデオゲームコーナー

〒700-0944 岡山県岡山市泉田342-1 （株）アミパラ
TEL 086-242-4499
●アクセス方法
JR岡山駅より徒歩5分

ゲーマーズ・パシュト



●ワイバーンF-0、ジャイラス、ディフェンダー、ライドオンバンゲリングベイ、マグマックス、アーガス、リブルラブル、ドルアーガの塔、ミュータントナイト、ガンスモーク、ブラッディウルフ、そのほか多数（半月に1度コーナーの入れ替えをします）

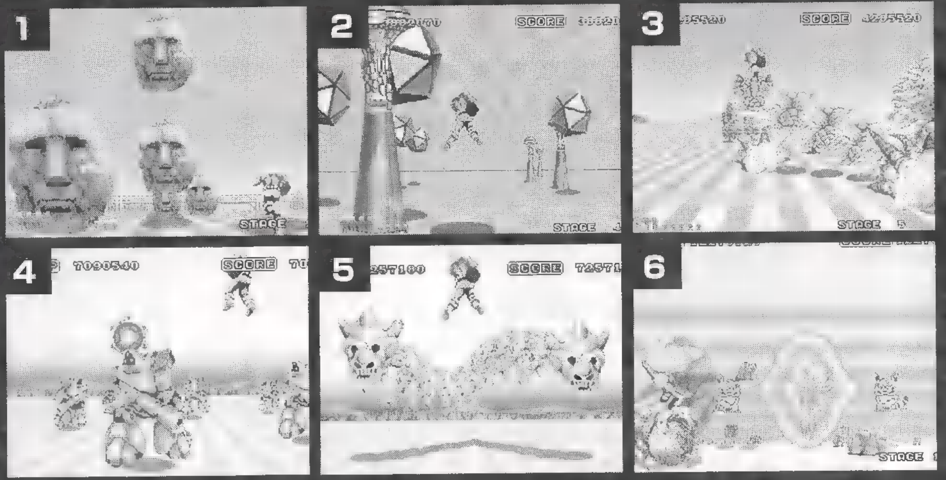
〒460-0011 愛知県名古屋市中区大須3-31-16近藤ビル3F
TEL 052-261-8460 http：www.ngy1.1st.ne.jp/~pashto
●アクセス方法
地下鉄、名城線もしくは鶴舞線「上前津駅」9番出口より北へ徒歩1分

OLD GAME のある お店

ゲー事典 一応、今回の3Dシューティングっていうのは、自機の移動ができて、プレイヤーの操作で敵弾を回避する余地があるゲーム、ということで話を進めています。ゆえに、スターブレードのようなタイプは、実質的にはガンシューと判断し、今回は扱っていません。あと、メタルホークなんかも、ちょっと違うかな、って感じでパスしてます。



これが、スペースハリアーのムービングタイプの筐体。発売当初、この筐体の場合は1プレイ200円の店が多かったようだ（動かない小型筐体もあり、そちらは100円だった）。プレイヤーが座っている部分が、画面中のキャラクターの動きに合わせて前後左右に動くというものだった。これ以後、アフターバーナー→ギャラクシーフォース→R-360と、体感筐体の動きは過激さを増していくことになる。



スペースハリアーに登場する敵キャラは、生物的なものからロボット、戦闘機等のメカまでバラエティに富んでいるのが魅力でもあった。**写真1**はモアイのような石像。同じような石像っぽい敵でボスとして登場した「IDA（アイダ）」は同社のシューティングゲーム「ファンタジーゾーン」にも登場する人気（？）キャラである。**写真2**：天井（？）が出てくるステージはスピード感がさらにアップ！ このようなステージは多面体の「ビンズーン」＋柱状の障害物という構成になっていた。「ビンズビーン」飛来時の独特の効果音は迫力満点！ 当時プレイしていた人なら、今でもはっきり覚えているのではないだろうか。**写真3**：味方ドラゴン「ユーライア」の背に乗り、障害物をなぎ倒すボーナスステージ。曲が素晴らしかったが、プレイ中には途中までしか聴けず残念。**写真4**：やはりこの敵なしで、このゲームは語れない、はっきり言ってまんま「ドム」だが、初めて見たときは、あまりのかっこよさに失禁者が続出した（ややウソ）。**写真5**：ボスは様々なタイプが登場したが、ドラゴン系が多かった。**写真6**：ラスボス的存在の「ウイウイジャンボ」。念動力で岩を飛ばして来る攻撃が大迫力だった。

完成度が高まってきたがために、「ギャラクシーフォース」開発時は差別化に相当苦しんだのではないだろうか？ エネルギー制を採用してでドライブゲームのようなゲーム性になった「ギャラクシーフォース」は、スピード感・爽快感という点で一歩及ばず、プレイヤー人気の方も今一つ、といった感じだったのだ。世界観やサウンドなど、さすがと思える魅力的な要素も多かったのだが……。

90年発売の「G–LOC」も苦戦を強いられたと言えるだろう。ゲーム的には、ロックオンを駆使した瞬間的な破壊（撃墜）の面白さはあったものの、多くのプレイヤーに焼きついた「アフターバーナー」の思い出には勝てず、必ずしもヒットとは呼べない結果に終わった。

「G–LOC」以降、セガの3Dシューティングは絶滅に近い状況となり、90年代では他に「スカイターゲット（95年）」が発売されたのみとなっている。

対抗〜他メーカーの動向〜

このように、大型筐体を使った3Dシューティングというジャンルは、セガの奮闘が目立っていたわけだが、他メーカーからも良質の作品が出ていた。

その筆頭とも言うべきが、発売された台数こそ全国で333台と少なかったものの、カリスマ的な人気を誇ったタイトーの「ナイトストライカー（89年）」である。タイトルが示す通り「夜」を舞台としたこの作品は、その独特の世界観がプレイヤーにウケ、入荷した店では長期に渡ってやり込むプレイヤーが少なくなかった。

マニアを熱くさせたのは、弾を一発も撃たずにステージをクリアすると得られる『パシフィストボーナス』。敵をまったく撃たずに避けまくる、というプレイ内容になるのだが、地上走行点までを計算に入れた緻密なパターンが作られ、敵の誘導弾を紙一重でかわしていく上級者のプレイは、芸術的ですらあった。

ナムコからは、同社のドライブゲームであるポールポジション筐体を改造利用した「サンダーセプター（86年）」が発売された。ゲーム内容的には、エネルギー制であることもあり「障害物レース」的な要素が色濃い。慣性のついたマニアックな操作性で自機を微妙に制御し、障害物のすき間をすり抜けるスリリングなプレイ感覚は忘れがたい。翌87年には、ゴーグル状の3Dメガネ（？）が筐体にセットされた「3DサンダーセプターⅡ」も発売、より立体感が増した不思議な印象のグラフィックが楽しめた。サンダーセプターシリーズは、やや地味ながら、玄人ウケした秀作と言えよう。

これ以外にも、ナムコからはゼビウスの世界をポリゴンを使って3Dにした、「ソルバルウ（91年）」なども発売されている。

…

大型筐体のレゲーのことを思うときに悲しくなるのは、基板もののタイトルにくらべて、満足な状態でプレイできる環境、チャンスが絶望的に少ないということ。もし、今回紹介したような名機があなたの周りに現存しているならば、それはかなり幸せなことだ。

【ゲームセンターリンリン】
〒360-0846　埼玉県熊谷市拾六間725-1
TEL／048-533-3054
アクセス方法／JR高崎線「籠原」駅より徒歩10分（駐車場20台あり）
●主なオールドゲーム
R-TYPE、ブラッドブラザーズ、ワンダーボーイモンスターランド、大魔界村、ファイナルファイト、スペランカー、アルゴスの戦士

【トライアミューズメントタワー】
〒101-0021　東京都千代田区外神田4-3-10
TEL／03-5295-2345
アクセス方法／JR秋葉原駅より徒歩5分
●主なオールドゲーム
リクエストによる

【ゲームスタジオキューブ】
〒166-0003　東京都杉並区高円寺南4-26-12　B1F
TEL／03-3315-4448
アクセス方法／JR中央総武線「高円寺」駅より徒歩30分
●主なオールドゲーム
R-TYPE、アルゴスの戦士、イメージファイト、空手道、奇々怪界、クォース、ゲイングランド、最後の忍道、グラディウスⅡ、スプラッターハウス、ソロモンの鍵、戦いの挽歌、ドラゴンバスター他多数

ゲー事典 本当は、タツミの「ロックオン（86年）」「グレイアウト（87年）」「アパッチ3（88年）」あたりにも触れたかったんだけど、これらの作品ってほとんど見たことすらないという…。「アパッチ3」なんかは、同じヘリシューとして「サンダーブレード」なんかよりぜんぜん面白かったらしいんだけど…。「バトルバード（85年アイレム）」！ お前もだ！ 見たことねエ！

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう！

ゲーマー究極形態 アーケーダー・ネオ 電界接続



第8回　TEXT:GrayZone　Illustrated by ムドウ

『新型コントロールボックスに大接近』

※本文中に登場する「(①)」がついた単語は、用語解説付きであることを表しています。

この厳しいご時世に、なんとコントロールボックスのニューモデルが登場！　それだけでも嬉しいのに、「低価格で薄型、高機能」を実現した意欲的な機種となっている。今回はこの新機種を詳しく解説していくとしよう。なお、これまでの担当者であった袴田氏は、前号をもってしばらくお休みをいただくこととなった。今回は、私、GrayZoneが勤めさせていただこう。何？　イヤだ？

「風神」「雷神」は万人におすすめ！

コントロールボックスの良し悪しは、「操作性」「電源」「ビデオ回路」「付加機能」で決まる。「コントロールボックスを語る要素はそれしかないだろ」といわれればその通りなんだけども。そんなわけで、「風神」「雷神」のそれらの要素がどんなものか見ていこう。

シグマ電子が放つ新機種を大紹介！

シグマ電子の秘蔵っ子登場

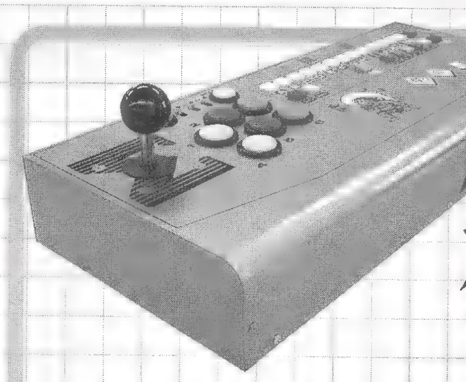
AV-6000、シグマ8000TB。本体とコントロールパネルが分離した構造を持ち、ユニークな機能を搭載したそれは、本当の使いやすさを嗅ぎ分ける目利きのプレイヤーに支持されてきたコントロールボックスだ。

そんな機種をリリースするシグマ電子から、新機種「風神」と「雷神」が2機種同時に登場！　もっとも熱い価格帯にぶつけた価格設定で、既存の機種に対するいくつかの明快なアドバンテージも持っている。コントロールボックスを買おうと思っているなら、「風神」「雷神」は要注目だ！

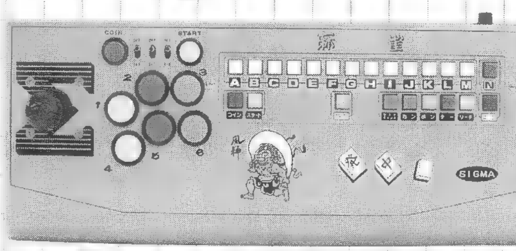
「風神」「雷神」のアウトライン

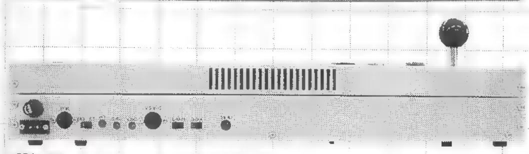
この2機種は基本スペックが共通で、コントロールパネル部分のみ異なるという機種構成になっている。「風神」は麻雀パネル一体型で、一方の「雷神」は2人分のレバー＋ボタンがついているといった案配だ。

ここでは、2機種に共通する特徴について触れよう。



風神





背面

シグマ電子　「風神」

定価 32,800円

コネクタ仕様/位置	拡張SAM式44P/右
音声出力	ミニプラグ(STEREO)
スピーカー	○
RF出力	OPTION
ビデオ出力	○（ケーブル付属）
S出力	OPTION
RGB出力	OPTION
TESTスイッチ	△（付属ハーネスにあり）
連射装置	ノーマル/シンクロ連射 速度3段（7.5-15-30/sec）
電源容量	+5V15A
備考	麻雀パネル一体型

○ 麻雀パネル付きの機種の中でもっとも低価格。麻雀しかやらないならこれしかないだろう。

× 躊躇なくこの機種(1人用)を選べることに、一抹の寂しさは感じてもらってもいいかもしれない。

麻雀パネル一体型で1人用向き

レバー＋6ボタン1組と、麻雀パネルという組み合わせのコントロールパネルを持つ「風神」。パナツインロングのように、2組のレバー＋6ボタンに加えて麻雀パネルがついているわけではないのでご注意を。基本的にコントロールパネル以外は、「風神」と「雷神」の間に仕様の差はない。1人用ゲーム好きプレイヤーにおすすめだ。

●ARCADER用語解説●

今回はこのスペースでメーカーQ&Aを展開していきたい。コントロールボックス開発者の声なんてそうそう聞けるものじゃないしね。

「風神」「雷神」開発のきっかけは？……従来機種のAV6000（¥26,000）／Σ8000TB（¥15,600）が金額的に高価なので、安い機種をと考えました。
「風神」「雷神」の名前の由来は？……いままでのコントロールボックスの型名はカタカナや英文字だったので、それとは違う型名にしたくて色々考えました。日本語の名前がいいと思って、2機種バリエーションがあることと、ゴロのよさから「風神」「雷神」に決めました。
「風神」「雷神」のセールスポイントは？……①安価で高性能なこと。②大型筐体基板も使えるように、AV6000と同じ+5V/15Aの電源パックを使用していること。③シューティングに威力を発揮するシンクロ(同期)連射装置を搭載し、シンクロ連射のできない基板のためにノーマル連射もついていること。……大きくはこの3つです。
開発中苦労したことは？……いかにしてケースをコンパクトにするか、ということです。ケースの高さは限界まで低くしました。そして、コンパクトでも操作性は悪くないようにと苦労しました。
取り扱いをしている基板屋さんは？……（株）トライTel.03-5295-0667/（株）タイムマシンTel.042-328-7233/G-FRONT Tel.03-3255-0013/マックジャパンTel.03-3255-4555/ミルキーウェイTel.052-262-3295/三国志Tel.03-5248-3140/マリオTel.0263-36-5536/（有）テクナートTel.06-6643-7641/イエローバッグTel.075-803-0500/（株）宇宙堂Tel.052-916-1407/（株）タマヤTel.03-3323-9911/（株）ロータスプレスTel.044-813-3491/システムⅢTel.052-523-4432
AV6000/Σ8000TBはどうなるのですか？……併売していくことになります。

ゲー事典 PlayStation2を買った!……AC2にコロリと参った。やっぱ60fpsはいいっス。ゲームは全然変わってないみたいだけど。ところで、アーケーダーがDVDプレイヤーとしてPS2を買うことはなかなか良い選択ではないかと思う。RGBモニタ(業務用含む)でDVDを見られるのはPS2だけでしょう。RGBで見るDVDはええでー。RGBサイコー!!

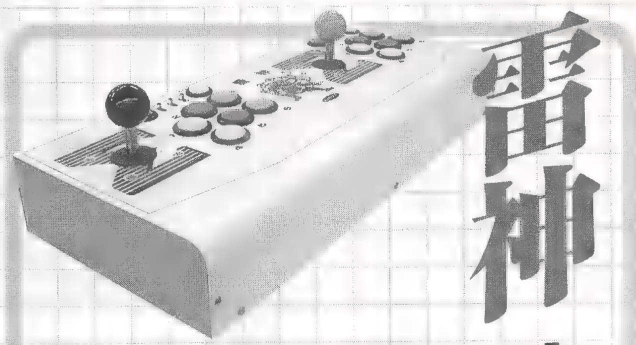
「風神」「雷神」のアウトライン……続き

一体型になったことが「風神」「雷神」の最大のポイントだろう。コストが下がり、低価格が実現されたのだ。そして、他機種と比較して薄型である点も見逃せない。家庭では食卓にコントロールボックスを置くケースが多いことを考えると、コントロールボックスは薄いほどいいといえる。

コントロールパネルも強力で「6ボタン独立ON/OFFが可能」「連射タイプがアナログとシンクロから選べる」ということを実現したモデルは、この価格帯ではほかに見あたらない。連射のON/OFFスイッチが、操作の容易な位置についている点もポイントが高い。

電源ユニットの容量の大きさも特筆できる。容量が7Aのものが多い中で、15Aの強力な電源を搭載しているのは、「風神」「雷神」と「ベガJr.」だけだ。

一方、ビデオ系の機能はいささか前時代的。RGB信号をビデオ信号にエンコードするICは、10年もののCXA1145P。改良型のCXA1645Mが入手できる現在、ちょっと残念な仕様だ。漢ならRGBでいこうってことだ。



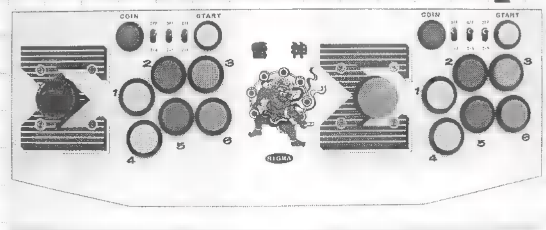
シグマ電子 「雷神」

定価 29,800円

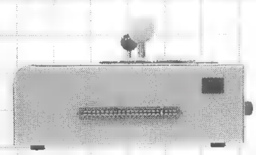
コネクタ仕様/位置	拡張SAM式44P/右
音声出力	ミニプラグ(STEREO)
スピーカー	○
RF出力	OPTION
ビデオ出力	○（ケーブル付属）
S出力	OPTION
RGB出力	OPTION
TESTスイッチ	△（付属ハーネスにあり）
連射装置	ノーマル/シンクロ連射 速度3段（7.5-15-30/sec）
電源容量	+5V15A
備考	8方向レバー+6ボタン×2

○ 業界最安値のコントロールボックス。機能的にも遜色がない。スバラシイ。

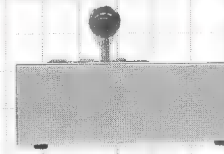
× 本体の文字のフォントが筆文字チックというのにひっかかる人もいるやも。



右側面



左側面

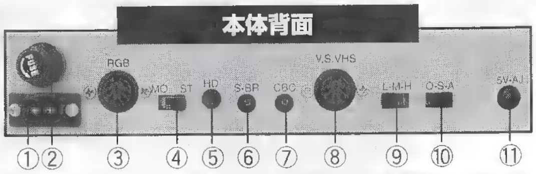


対戦格闘ゲーム御用達の2人用

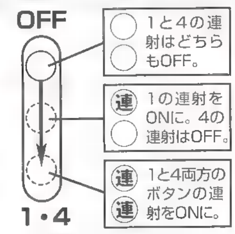
レバー+6ボタンを2組持つ「雷神」。格闘ゲーム向きの機種といえるだろう。ガタイの大きなむくつけき男が2人並んで対戦するには少々窮屈だが、気合いでクリアだ。むしろ、連続技の最中にリアル裡門頂肘やショートショルダーでジャミングを実行できるという点では、高度な対戦環境を提示しているとはいえまいか。いえないか。そうか。ならいいや。

細部解説

本体背面



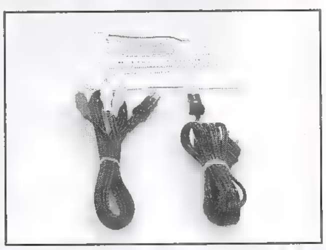
①	電源コネクタ	⑤	ヘッドホン端子	⑨	連射スピード切換
②	ヒューズ(2A)	⑥	S端子輝度調整	⑩	連射種別切換
③	RGB同期/音声	⑦	CBC調整	⑪	+5V調整ツマミ
④	モノ/ステレオ切替	⑧	ビデオ/S/+5V/音声		



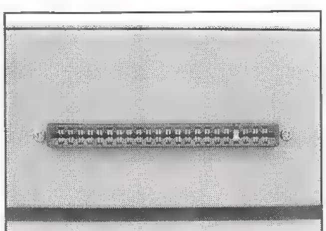
連射スイッチの仕様

「風神」「雷神」は、1つのスイッチで、2つのボタンの連射ON/OFFをコントロールするようになっている。左のスイッチはボタンの1と4を、真ん中のスイッチは2と5を、右のスイッチは3と6の連射をON/OFFする。ポジションごとの連射状態は左図を参照のこと。1をOFFにして4をONにするということはできない。

内部/付属品等



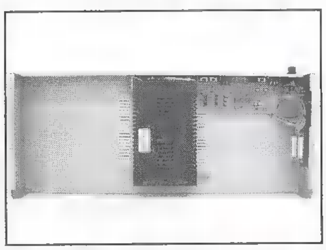
電源コードとビデオ/オーディオケーブル、取説が付属。専用RGB、S端子ケーブル、ハーネスなどは別売り。ピン配列表付属のため、自作も可。AV-6000のものも流用可。



本体右側面のコネクタは、AV-6000と互換性のある拡張SAM式44Pを採用。また、配列表が付属するので、AV-6000用のカードエッジコネクタを買ってくれれば自作も可能。



レバーとボタンはセイミツ製。ボタンはギボシ端子を介して配線され、抜き差し可能。ボタン配置の変更も容易。とはいっても、本体を開けた時点で保証はなくなっちゃうけど。



内蔵された電源は+5V 15Aの大容量タイプ。-5Vも供給可能で、多彩な基板に対応できるポテンシャルがある。『ガトレ』もいけるぞ。電源コードは取り外し可能で、収納に便利。

業務用系読者失神プレゼント

シグマ電子さんから読者プレゼント用として「風神」「雷神」を1台ずつプレゼント用としていただいた。どーしても欲しい人は、arcader@arcadiamagazine.comまで本コーナーへの要望を添えて応募してほしい。

ゲー事典 最近のTVにはRGB入力がなくて、「色差入力」「Y、Cb、Cr」端子があるが、ここに基板をつなぎたいと思ったことはないかな？ ということでちょっと調べて(もらって by ひがし連射堂さん)みたら、こんなICが。http://www.sony.co.jp/˜semicon/japanese/img/sonyj01/a6801215.pdf……入手できて、周辺回路が作れればウハウハかも。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1982年／昭和57年

ナムコ

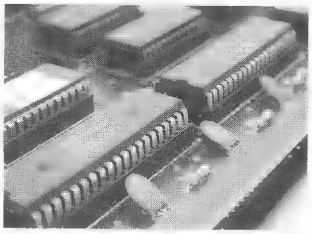
ゼビウス/XEVIOUS

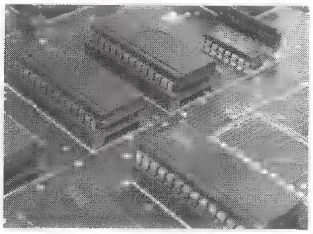
●開発元　(株)ナムコ　●ジャンル　縦スクロールシューティング
●発売元　(株)ナムコ　●操作系　8方向レバー2ボタン

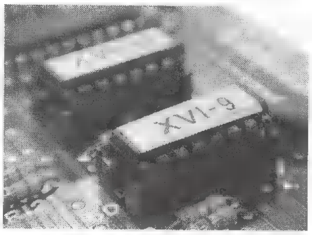
システムボード	専用基板
CPU	Z80×2・サウンドZ80×1
サウンド構成	ナムコ音源
表示色数	129
スペック	ナムコ共通ハーネス・2枚基板・+5V+12使用

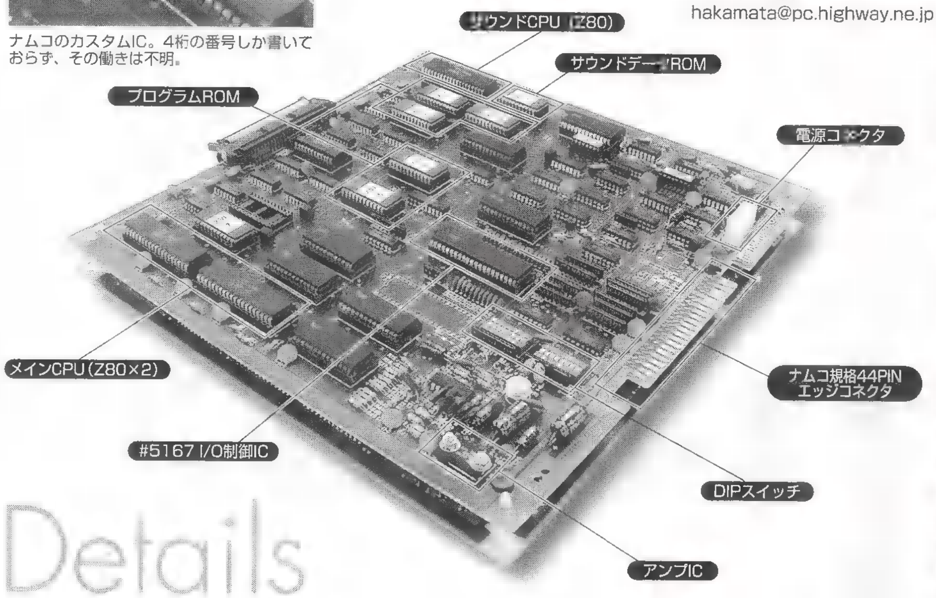
でかいカルチャーをデカルチャーという

Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp


CPUはZ80。2つ並べて搭載。しかし互換品で、NEC製だとこのような表記、D780C。


ナムコのカスタムIC。4桁の番号しか書いておらず、その働きは不明。


足が黒く変色した16ピンのIC。シールも自らが発する熱で茶色く変色している。



用語解説

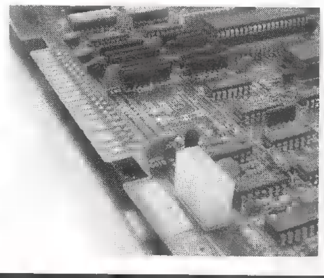
ゼビウスのIC:型番が入っている小さい16ピンのICは大変熱を持つため、しばしば貼付してあるシールが焦げて変色しています。もっと危ないのがそのICの足で、黒く変色していたらもろくなっているので、ちょっと曲げただけで根元から折れる危険があります。そんな場合は、むやみにソケットから抜かない方がいいでしょう。

ゼビウスの新バージョン:程なくしてスーパーゼビウスという難易度が上がったバージョンが出ました。これはEP-ROMの1～6を交換してDIPをちょこっと弄るだけなので、データコピーが大変はびこりました。純正のSXVI(略称)なんて数えるほどしか見ませんでした。アサルトプラスも同様。

ナムコ音源:基本はPSGながら、矩形波以外の波形を持つことができ、表現力は非常に豊か。コナミのSCC音源(波形メモリ音源)と、ほぼ同等の音源です。

HARDWARECHECK

ナムコの2枚基板の中では中くらいの大きさになります。44ピンのエッジコネクタにAMPの3P(電源)と6P(RGB出力)というJAMMAになる前のナムコ共通のハーネスです。EP-ROMの1はサウンド、2～7はプログラム、残りはデータとなります。4桁の番号が入っているだけのICはナムコのカスタムチップです。I/O系や画像系などいろいろ種類があるようです。注意してみると他のナムコ基板にも同じ番号のICが使われており、修理に使えます。


ナムコ共通ハーネス。電源や映像関係などは、別コネクタになっている。



おなじみのゲーム画面。限られた色数をキャラに割り当てて、無機質ながらリアルなキャラを描いた。

ガストノッチの閃光

地上物と空中物を撃ち分けて進んでゆく、縦スクロールシューティングの火付け役的作品です。YMOの細野さんに気に入られ、レコードは出るわナムコからも下敷きやら関連商品は出るわ、凧まで出る始末で、ちょっとしたブームになりました。私もちょっと遅れはしたものの、ゼビウス漬けな日を過したものです。

ゼビウスの取り扱い説明書には難易度設定がありません。実はちゃんと存在するのですが、そのDIPスイッチは取説上では「未使用」となっています。ちょっといじれば出てくる敵のパターンが変わってきますので、調べてみるのも面白いでしょう。

当時のナムコ基板は、このように難易度設定を隠していることが多かったようです。自社ロケ(直営店)関係しかこの難易度設定表というのは出回っていなかったようです。

「隠れキャラ」という初めてのフィーチャー採用で謎が謎を呼び、犬が出るとかバキュラが壊せるとか、様々な噂やデマが飛び交ったものです。真相はいかに？ ではまた。

ゲー事典 多分に漏れず、担当編集もゼビウスにハマっていた。ゲームミュージックを意識し出したのもこの頃で、名盤「ビデオゲームミュージック」が出るまでは、テーブル筐体のスピーカーのところに、テープレコーダー(アイワのカセットボーイ)をあてがって録音していた。テープレコーダーは、しばしば膝で押さえていたものだが、途中で足がつって、プレイ棄権なんてことも。(編集)

無作為に集計！ 無謀に発表！

無差別範疇十傑集

第8回テーマ ローリング

「回す」という動作は日常生活でも非常になじみの深い、いわば基本技。だが「回る」となると使用頻度も落ち、雰囲気としては特殊入力技という感じになる。

— C・LAN presents —

無断外泊！ アルカディア編集部が選ぶ

ローリング十傑 TOP10

順位	技名	キャラ・ゲーム
1位	メガクラッシュ	パニッシャー パニッシャー（カプコン）
2位	モンゴリアンアタック	J・カーン ワールドヒーローズ2JET（ADK）
3位	ギガイア	サイドアーム （カプコン）
4位	ファイヤータートル	オーダイン （ナムコ）
5位	熊のキック攻撃	獣王記 （セガ）
6位	アルマジロン	闘いの挽歌 （カプコン）
7位	クラスティハンマー	ダライアス外伝 （タイトー）
8位	ウインクロン	ファンタジーゾーン （セガ）
9位	忍法卍葛など	吉光 鉄拳シリーズ（ナムコ）
10位	ローリングアタック	ブランカ ストリートファイターⅡシリーズなど（カプコン）

なんだかわかりにくい定義

どうもこんにちわ。毎度おなじみムサハンジです。個人的なことを言わせてもらえば引っ越しも済み(予想)、今年度の釣果はどうやらRED氏が圧勝の様相を呈し、2年越しのドカポソは正月からまったく進展がないまま夏も終わりに近づきつつも、今回の原案協力猫氏ありがとうと述べてみたい心境です。

さて、それとはまったく関係のない第8回目のテーマは「ローリング」。古今東西津々浦々の回転野郎たちにスポットを当ててみました。

回転と言えばWECル・マンやアサルト、R-360など、回転しまくるゲームや筐体が思い浮かぶかもしれませんが、別に基板ものや書き換えでも何ら問題はありません。とりあえず「よく回ってるぞ感」が出ていればOK。回転の軸も問いません。「1ゲーム1枠」以外の規則としてはこんなもんか。

今回評価したポイントは「不自然なまでの高速回転」です。前出のアサルトなんかは常時画面全体がぐるぐる回りますが、回転速度はそれほどでもなく、またゲームシステム上納得感の高い回転です。同じ理由からキャメルトライなんかもいまいちです。

よくはわからんけど、もっと局所的で必然性の感じられない「高速回転する物体」が(俺は)いいみたいです。その回転に意味が感じられないものほど、評価が高くなっているようです(高くした)。

セガとカプコンが凌ぎを削る 10位～5位

10位はストⅡのブランカ、ローリングアタックです。そのものズバリなネーミングもあり、順当に入賞です。

9位、鉄拳シリーズの吉光、卍葛(など)です。無理矢理な高速回転は好感が持てますが、もともとキャラの位置付けがああなのでこの辺に落ち着きました。

徐々に今回のテーマの雰囲気をつかんでいきましょう。8位です。ファンタジーゾーンの6ボス、ウインクロン。安地(目玉の上下)に入って放置、1時間も待てば極回転が堪能できます。永パにつながらない安地として、今でも語り草になっています。

7位もシューティング(にした)。ダライアス外伝のシャコです。あれだけの巨大戦艦をいかなる動力で高速回転させているのか……と冷静に突っ込みつつも、攻撃も烈火の如し激しさであり、そんなカリスマがかえって順位を落としてしまったようです。回転そのものは秀逸。

お次は闘いの挽歌の2面中ボス、アルマジロン。わからない人はグランドシェイプローリングと考えてみるといいでしょう。そこまで凄まじい回転ではないですが、4面に登場する同敵に悩まされたので見事に6位入賞。

5位は獣王記3面の熊変身時にキックボタンで出るローリングです。もっさりとした熊および同ゲームに似合わない軽快さがポイント高し。

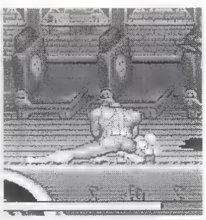
カプコン2連覇!! 4位～1位

4位はオーダインの2ボス、ファイヤータートル。回転機能搭載のシステムⅡ基板初期のこのゲームは、背景から敵からもうとりあえず回りすぎ。そんな中、最も凄まじい回転を誇るこのボスが作品を代表する形で選ばれました。

3位はカプコンのサイドアームのボス、ギガイアです。回転しながらレーザーなどを撃ってきますが、被弾すると回転が高速化。瀕死(残ゲージ1)ではよく見えず、何だかわかりません。この素晴らしい自己主張、ヤケクソ気味のオーバーヒートが勝因です。

2位はワーヒーJET、J・カーンのモンゴリアンアタック。丸まって画面中を乱反射するナイスな必殺技ですが、ガッチリガードされてドガバシ!! となるため、モンゴリアンプレス同様、あまり使われませんでした。今回も実に惜しかったですね。

栄光の1位はパニッシャー、怒涛のメガクラッシュ！ 凶悪な顔つきのパニシが地面にベッタリ手をつき、コンパスのように高速回転しながら足払いを振り回します。その圧倒的な見た目に加え甲高い裏声ボイス「ファイオーーー!!」が優勝を不動のものに。



ダッシュから行なうのが常道。
声は絶対に聞いて欲しい。

スラング工房 ～ありがち空目ミニッツ～

「ビーマニ」は2nd、3rdと回を重ねてもビー2、ビー3などとは略されない、といった話から一気呵成に音引き編完結編へといざたたみ込まん！としたところで今回。

「ビーマニ」ですが、この言葉自体がそもそも略語であり、言い慣れた語を捨ててさらに略すのは気が引ける、なんて心理が人々の間に働いたのかもしれません…とか言ってみつつも、実はそんなつもりもありません。前回の最後に言ってましたが「スーパー」は「スー」や「スパ」と略されます。例としては前者が「スーファミ」、後者は「スパⅡX」や「スパルポ」なんかがわかりやすい例ですね。

ただしこれらはともに、略語の後に何らかの単語(略語)が入るからこそ略されるのであり、単品では意味が通りません。「スーパー」という単語自体の意味もあるでしょうが。

音引き終了の単語は二字の場合使わない傾向にあるんです。語感と、あとは言葉としての明晰さがあまりにも判然としなさすぎるのか。「ター」とか「ゲー」と略されることは少ないですね。「ゲーム」は「ゲー」と略されますが、「ゲーやらん？」とは使いませんよね。でもこれが音引きの特徴かと思いきや、二文字の略語なんてそうそうあるもんじゃないです。そこがジパロなところです。

（つづく）

ゲー事典 昔パニッシャーの開発中バージョンを見せてもらったことがありました。発売版よりずっと地味な感じで、ボス戦が非常に単調だった印象があります。で、完成したものを見るとヒットマークや画面効果が派手になっていて、その際にメガクラも華麗に変身！ 受ける印象は大きく変わりました。こういう細かい調整って超～重要！ と認識した出来事でした。

ジャンク新聞

第8号
平成12年8月30日発行
担当：はまー

ドリラー2、エアダブル取りの公認バグ（?）はさすがに残りませんでしたね。これで胃の痛む思いをしなくてすみそうです……（笑）。

combo BBS 連続技掲示板

『K.O.F.2000』、巷では早くもスゴいことになってますが……。そのぶん、結構ヒネらないと掲載率は低いかもしれません。

ヴァンパイアセイヴァー：リリス

●（覚醒状態で）ダークフォース（ミミックドール）→ESソウルフラッシュ（→ダークフォース解除）→ダークフォース（ミラードール）→ルミナスイリュージョン（1ヒット）→ES空中ソウルフラッシュ→｛しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ｝→ルミナスイリュージョン（1ヒット）→しゃがみ中Ⓟ→スプレンダーラブ

覚醒状態とは、ダークフォース（ミラードール）中にソウルフラッシュで相手を「DOWN！」させることで、以降のダークフォース中の分身に空中多段無限属性などがついた状態のことを指します。

（愛知県　風月 ルイさん）

風月 ルイさんには、自主制作のビデオまで送っていただきました。ありがとうございます。いやはや、セイヴァー業界はここまできてましたか……（汗）。ちなみに、「覚醒」はモリガンやガロンでも可能とのこと。

ファイナルファイトリベンジ：コーディー

●ジャンプ強Ⓟ→立ち強Ⓟ（→カスタムコンボ発動）→弱ソバットコンボ（追加弱Ⓚ強Ⓚ強Ⓚ）→立ち強Ⓟ→強サマーソルトキック→（ダッシュして相手が地面に落ちる直前に）立ち強Ⓟ→弱ソバットコンボ（追加弱Ⓚ強Ⓚ強Ⓚ）→立ち強Ⓟ→強ファイヤフィスト

ソバットコンボは、弱でスタートして弱Ⓚ強Ⓚ強Ⓚと追加入力すると4発出すことができ、強で締めたあとは浮いた相手に立ち強Ⓟを当てられます（厳しいですが）。さらに、このゲームは「低空の相手にのけぞり効果の攻撃を当てると、地上のけぞりになる」ので、そこから地上連続技をつなぐことができます。

（東京都　浦霧 槍さん）

どうでしょう、皆さんまだ近くにありますか？　僕のほうはこないだまであったんですが（笑）。ちなみに、セガサターン版との互換性までは分かりませんでした。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99：クラーク

●ストライカーマリー→MAX版ランニングスリー

たったこれだけなんですが、ストライカーマリーと同時にランニングスリーを決めると、なぜかすごいダメージを与えられます。

（埼玉県　清水 正史さん）

今回はバグっぽい要素を含んだ連続技ノリで。『K.O.F.2000』では連続技の最中でもストライカーを呼べるので、この系統がけっこうありそう……。

基板の裏側 Reverse side of PCB

024 シェルミー版M・タイフーン
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98

ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナとシェルミーを選択。レオナがアイスラッシャーを出し、シェルミーはそれを回避しつつ密着します。そして、戻ってくるアイスラッシャーがシェルミーに当たる直前にシェルミースパイラルを決めると、2人が画面の上に消えたあと、ものすごいスピードで落ちてきます。

（宮城県　吉田 充さん）

は：『2000』で復活記念掲載。ストライカーとはいえ、技はやっぱりシェルミー・スパイラルなので、ひょっとしたら……。

025 エロエロジェイフン
餓狼 マーク・オブ・ザ・ウルフズ

ジェイフンでプレイして3本目をTOPアタック、必殺技、超必殺技、潜在能力のいずれかで勝利。そのあと[illegible]相手を[illegible]と、下半身のほうに[illegible]しています。

（熊本県　エレ近哲さん）

は：大したことないって言えばそれまでなんですが（スイマセン）、ネーミングがイカす（笑）。

026 引きずり下ろし ～デジャヴ？～
[illegible]

ラスボスに対して、浮かせてから空中でダウンさせない技（ジャンプ通常技など）を当てます。そのあと相手の着地にタイミングよく技を重ねると、地上ヒットになってコンボがつながってしまいます（相手をダウンさせる技かは未確認）。

（愛知県　海老さん）

は：海老さんも「某ゲームの某ボスに似たくらい判定があることを発見」と書かれていましたが、何もこんなところまで参考にしなくてもねぇ……（笑）。

なお、7月号の欄外で書いた『MVS.C 2』の「ファアリアスアシスト出にくい」現象についてですが、ゲームスポットフォーカスのMAVeさんから「初期型I/Oボードの構造の関係ではないか」という情報をいただきました。都合により詳細を載せられないのが残念ですが、ここでお礼申し上げます。

こんぼ昔話 ～永久連続ガードの巻～

ガードキャンセルなどの防御的システムのおかげで、大事に至ることは少ないものの（ホントか？）、事実上即死コンボを決めているような超絶連係を紹介。ヒットすれば吹っ飛ぶ技でも、これがあるから調整は油断できませんな……。

●リアルバウト餓狼伝説（フランコ）

（画面端で）近距離立ちD（1段目）→メテオタックル→メテオバックブロー→近距離立ちD……

バックブローの入力を遅らせることで（相手との間合いが離れにくくなる）、超絶連続技が可能だったフランコ。ガードキャンセルがあるとはいえ、リングアウトの恐怖とも闘わなければならなかった（ガードしていれば落ちることはなかったが）。

しかも、短気なプレイヤーのために（?）、⬇+B→B→⬆+C（中段）のガードしにくいコンビネーションアタックを持っているという念の入りよう……。

●侍魂（覇王丸）

C+D・A（S.C.S.2段止め）→立ちA→立ちA……

3Dサムスピの連斬（S.C.S.）は半演出的扱いとなっているためか、スキが小さいポイントで止めてすぐに次の技を出すと、その「相手に強制ガードさせる効果」が残ってしまうという現象があった。連続技としては成立しない、永久連続ガードのお手本（?）のような連係だ。

ガード時限定の連続ガードとしては、K.O.F.'99のケンスウが記憶に新しいところ。また、アドバンシングガードで簡単に返せるものの、ジョジョやVS.シリーズは挙げたらキリなさそう。

●サムライスピリッツ天草降臨（風間 蒼月：修羅）

（怒り状態かつ相手画面端で）月光→月光……

システム的にいつでもガードを解除できるため、厳密には強制連続ガードではない。しかし、攻撃にまったく隙間がないうえに飛び道具扱いなので、わざとくらわないと脱出は不可能（そしてこれがまた痛い）。必殺技を連続で出している間は怒り状態が切れないというナゾのシステムも相まって、強烈なインパクトを与えてくれた。

ちなみに、怒り爆発のおかげで即死連続技があまりヒドく見えないゲームだった（偏見？）。

情報求ム！
●連続技掲示板……ちょっとヒネリの効いた魅惑のコンボがメイン。実戦向きか否かは関係ナシ！　旬のタイトルに限らず、埋もれてしまったマイナータイトルなどでも激募集中。
●基板の裏側……普通のプレイとは異なる、「？」な現象を募集。偶発的に起こってしまう特殊現象（バグとも言う……）が中心だ。　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

MAME以外のAGE

今回はMAME以外のアーケードゲームエミュレータを紹介しよう。PC/AT互換機用なので、Macユーザーにはつまらないかも……。

Text:GrayZone

Rescue Emulator!

本連載は、アーケードゲームエミュレータ(以下AGE)の事実上の標準であるMAMEを中心に展開してきたが、MAME以外にももちろんAGEは存在する。むしろ、AGEとしてMAMEは後発なのだが、その怒涛のバージョンアップで数々の先発AGEを飲み込んできた。先発エミュレータの対応タイトルをMAMEがサポートしてしまえば、先発エミュレータは、その存在意義を半ば失う格好になるが……。

MAME以外のAGEの生きる道　機能、スピード、対応タイトル

前述のように、MAMEが先発AGEの対応タイトルに対応してしまうと、先発AGEは一見その存在意義を失うことになる。しかし、実際にはエミュレート内容や質、機能の違いで使い分けの余地を残すことも多いのだ。MAMEのエミュレート内容も完全ではなく、古い対応タイトルの中にも再現性が完全ではないものもある。それに、何度か話題にしたが、MAMEは様々な環境で動くことを狙った移植性の高いプログラムになっている。従って、最高のパフォーマンスを出すような作り方はされておらず、ことCPUのマシン、OSに限定すれば、動作スピードはMAME以外のAGEのほうが高速であることが少なくない。

そんなわけで、開発停止になった先発AGEも少なくないが、独自の存在意義やコンセプトを打ち出し、現在に至るも存在し続けているAGEもまた少なくない。

そして、MAMEの開発ポリシーから対応しないタイトルに対応した後発のAGEも、いくつか新たに登場している。端的にいうと、MAMEは「失われたアーケードゲームを保存する」という大義のもとに開発されており、クリティカルなタイトルについては対応を避けている。つまり、現役、また現役に近いタイトルには対応しないということだ。

そんなわけで、「独自の存在意義とコンセプト」を持ったAGE、MAMEの対応しないタイトルに対応したAGEという着眼点で、例によって駆け足でMAME以外のAGEを紹介していこう。後者については、残念ながら今回紹介できなかったが、次号で紹介していく予定だ。本連載はMAMEのポリシーに共感するという立場から、歯切れの悪い解説になってしまうかもしれないのだが……。

MAMEと競合するAGEたち　独自の存在意義を打ち出すものもあれば、それほどでもないものもあり

SHARK(Win95/98/NT)

東亜プランの一連のシューティング作品に対応するエミュレータ。その名の通り、東亜の「鮫」シリーズはもちろん網羅。Windows用にもかかわらず、動作は比較的軽い。対応タイトルはすべてMAMEにて対応済みだが、その心意気は買いたいところ。Pentium以上推奨、実行にはDirectX 6以降が必要だ。

http://www.c64.org/~magnus/shark.html

M72(MS-DOS)

数々の名作を輩出したアイレムのM72基板のエミュレータ。対応タイトルには、濃密シューティング作品が名を連ねる。アセンブラ版の68000コアを採用しており高速動作。プレイ過程を記録できる機能も持つ。PentiumPro、PentiumⅡ、Celeron CPU搭載マシンでは、起動オプションに「-ppro」をつけよう。それらCPUに最適化したルーチンが使われるので、より高速動作する。対応タイトルはことごとくMAMEに対応されているが、ぜひ動作スピードを比較してみてほしい。

http://www.system16.com/

NeoRAGEx(Win95/98/NT)

現在最強のNEO GEOエミュレータ。MAMEより動作可能タイトルは多く、高速動作。CPUオーバークロッキング、自動連射などの追加機能もあり、NEO GEOタイトルに関しては、MAMEを使う理由はあまりない。なお、もともとはMS-DOS版で、現在でも下記urlからダウンロードすることもできる。こちらは名前が少々違って「NeoRAGE」という。動作にはNEO GEOのBIOSが必要。動作スピードに不満があるなら、ビデオカードのドライバの設定で、[illegible]を一度OFFにしてみよう。また、NeoRAGExの[illegible]のオプションは一通りいじってみることが推奨される。より良いパフォーマンスを発揮させるためにこそ試そう。

http://home5.swipnet.se/%7Ew-50884/emulator/rage.htm

System 16/Win(MS-DOS/Win)

セガの名ボードSystem16/16Bのエミュレータから出発して、現在では後継のSystem18、OutRunやSpaceHarriorを輩出した「dual 68000」基板もエミュレートする、セガ総合エミュレータとなっている。ただし、これまたすべての対応タイトルはMAMEが対応済みだ。さらには、System 16では音が出ないタイトルも多く、MAMEに負け越している感も……。

http://www.system16.com/

LASER/LASER32(MS-DOS/Win)

インベーダーパートⅡ、ルナレスキュー、ギャラクシーウォーズなどの太古の名作、そしてその海賊版、さらにはその当時咲いては消えた数々のアーケードゲームをサポートするAGE。対応タイトルは古いが、新進気鋭のAGEだ。現在10タイトルをサポート。名前の由来になった「Laser」も動作可能。ほとんどがMAMEサポートタイトルだが、Earth Invaders、Invaders RevengeはMAME未サポートタイトルのようだ。

http://www.[illegible]/personal/lopantu/

REPLAY+(MS-DOS)

約150タイトルに対応したAGE。例によって対応タイトルはMAMEとダブっているが、REPLAY+はネットワークを介したマルチプレイができることに存在意義を見い出すことができる。MAMEと同様に移植性を意識した作りで、Linux版も存在する。なお、Linux版の6502、Z80、6809、68000の各CPUエミュレーションコードはアセンブラで記述されているようなので、かなり高速動作するらしい。このほか、ムービー録画機能、ハイスコアセーブ機能などの独自機能も様々に盛り込まれ、かなり「やる気」のAGEだ。

http://www.[illegible]/replay/

Sparcade(MS-DOS)

6502、6809、Z80、8086、68000すべてのCPUエミュレーションコードがアセンブラで記述されていて、ロースペックのマシンでもスムーズにゲームが動作することが売りのAGEだ。しかもMS-DOS版なので、多くの人がその恩恵にあずかれるだろう。46タイトルと、あまり多くの対応ゲームがあるわけではないが、そのラインナップは、なかなかに価値あるものだ。「Uniwars」が唯一MAME未対応タイトル!?

http://www.sparcade.freeserve.co.uk/

HiVE(Win)

HiVEは「High Velocity Emulator」の略で、動作速度にこだわった設計になっているようだ。35の対応タイトル(すべてMAME対応済)が486CPU66MHzでフルスピード動作するという触れ込みだが、「ギャプラス」のように6809CPUを3つ使ったようなゲームについては、もっとCPUパワーが必要になるとのこと。状態セーブ&ロード機能、ベンチマーク機能がある。

http://hive.speedhost.com/

などと紹介をするうちに誌面が尽きてしまった。MAMEの対応しないタイトルに対応するAGEが紹介できていない。そのあたりは次号送りにすることをお許しいただきたい。というわけで、以下次号。

ゲー事典 MAMEと競合しているため、それほどニーズはないかもしれないが、今回紹介したAGEをMacintoshで使う方法はないこともない。「Emu on Emu」という手法を使うのだ。話は単純で、「Virtual PC」<http://www.mvi.co.jp/>や「MacBoch」<http://members.xoom.com/macbochs/>などのPC/AT互換機エミュレータ上でこれらを動作させるわけだ。

猛者通信

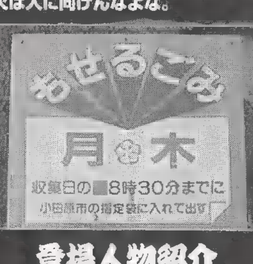
ぽペソ

発行　2000年8月30日

第八号

（C・LAN＆田渕健康）

ババリソー拱に[illegible]イタケル大捜査線にメス！　ちゅーわけでイモグラブを賭け試合のカタとして請求されているわけで、それを実行せぬことには夏は終わらない。でも花火は人に向けんなよな。



登場人物紹介

C・LAN（通称 まさ）

アクションゲームがとても大好きな、頼れるみんなのお兄さんだ。フィッシングも大の得意だぞ。

田渕健康（通称 ケソ）

脱衣麻雀がとても大好きな、あわてんぼうなおっちょこちょい。寒いキャプションが得意技なんだ。

イタキョウ（通称 キョー様）

三国志がとても大好きな、仕事熱心な熱血編集だぞ。ちょっぴりサイバーな未来派指向でもあるんだ。

ゲーらっ子倶楽部　第八回

MVSよ永久に

突[illegible]し[illegible]舞し[illegible]「SNKアーケード撤退」の報を受け、力無くうなだれる我らを見[illegible]まえ[illegible]。実は今後絶[illegible]作らないとは言ってませんが。

凄いゲームを連れて帰れなくなった夏

C・LAN（以下シャーク）　……そしてこの諦念。

渕健（以下ナッパー）　あ、まさ兄ィも聞いたんですね、SNKアーケード一時撤退の話。

シャーク（以下鮫）　前号の猛者では「KOFが出続ける限りは人類も安泰だ」などと、これみよがしに語っておったのに、舌の根も乾かぬうち来年のKOFは暗礁にのりあげてしまったこの事実をいかに享受すればいいと思うかね君。

ナッパー（以下顎撃）　何とも残念ですな。

■　思えば、SNKには幼少の砌からなにかとお世話になってきたもんじゃわい。

思い起こすと走馬灯のように去来する古き良き時代の幻影。釈然としないゲーム性に憤慨して狂ったようにやりまくったバミュータトライアングル、何故か不思議とどこのゲーセンに行っても置いてあった怒など、どれもこれも皆懐かしい……。



顎撃　僕もタァッチ、ダァーウン、フィーバァァァ！（タイトルコールより引用）を始めとする硬派スポーツゲームや、VSシリーズの先駆者ともいえるサスケVSコマンダには駄菓子屋で随分お世話になりやしたよ。

■　いやあ、マジでこの穴はでかいね。アーケードを語る上で欠かせないメーカーが、また一つその歩みを止めて、しモウターって感じで。

そこで、今回のゲセッ子倶楽部では、SNKの残した功績を語り合い、そのココロザシを明日に伝える為の再確認をしていこうではないか。

幸い、今号の特集では「ネオ・ジオフォーエヴァー」なる記事が組まれているので、それにタイアップするかのごとく「MVS限定」で会話を進めていこうと思うがどうか。

顎撃　え？　SNK全体でいいんじゃないスか？

鮫　もしそれをやると、今回の猛者は「脱獄」ネタだけで埋まってしまうに相違なかろうと予想して、先に手を打たせて頂いた。

顎撃　オウ、イヤァ。

MVSランキング列伝

■　とりあえず、我らそれぞれが選ぶところのMVSベスト10を捻出してみたが。

顎撃　……まさ兄ィ、微妙にネタが入ってませんか。

■　い、いや、わわ我的に極めて妥当な順位付けだと、おおお思うがね。

ほう、ケソの1位はやっぱり初代サムライか。

顎撃　こればかりは外せなかったと言いますか。MVSの中でも、一際強烈に光り輝くカリスマ性と、ゲームという表現の場に命を燃やすクリエイター魂が感じられる珠玉の逸品と言えましょう。

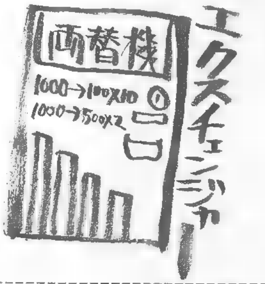
実はダイナマイトとどっちを1位にするかかなり悩みましたけど。

■　そう言うワリには、ランキングにダイナマイトが入っとらんではないか。

顎撃　ええ。1位以外だったらいっそのことランク外にしちまうか、という過激で危険な偏愛を発揮してみました。

鮫　……。

顎撃　まさ兄ィにランキングには所々、ちいとばかし通好みするタイトルが見え隠れといった感じですが。エクスチェンジャーを好きだったとは意外です。



■　発売2年後に初めて発見してたまたまやったら面白くてな。それ以来、暇をみてはちょくちょく両替しておる。

顎撃　ランキングにはビューポイントなる洒落たタイトルも見受けられますが。

■　我は結構このゲームが好きでな。実はFM－TOWNS版まで買ってしもうたわいフェ～フェフェフェフェ。

ケソのフェイバリットアクションは初代メタスラか。そう言えば「ジ○ストームの再来DA！」とか言って浮かれておったのう。

顎撃　難易度的に凄く遊べたゲームだった、っつーのと、2P用のエンディングの秀逸さが決め手だったと言えましょう。僕のベストエンディングですよ。

オレたちのネオジオ観

鮫　我的主観で言わせてもらうと、ネオジオゲームと言えば、全体的にB級テイスト溢れたものが多かったというか。言わば、ダイヤの原石そのままをぶつけてきた荒っぽい作りというか、ゲームが完全にダイヤになりきれていないというかな。

顎撃　プレイヤーが頑張って磨かないとゲームとして完成しない、って感じですか。

■　実を言えば、最初の頃のネオジオ作品に対しては、我はあまりいい印象を持っていなかったさなあ。

NAMやマジャシャンロード以降のラインナップ群は、ヒットゲームや既存のゲームジャンルに追従し過ぎて、ネオジオ独自の路線を開拓しようという意欲があまり見られなかったのが残念だったさね。

そんな中でビューポイントに引かれたのは、やはり当時のネオジオ作品群の中においては、かつて無いほどのオリジナリティが溢れていたゲームだったから、という点に負う所が大きいだろうな。

顎撃　実は僕もですね、最初ネオジオっつーハードを「なーんかスーファミのアップァーヴァージョンって感じだな～」と考えておりまして。

発売されるゲームも「家庭用ナイズドされてて、必要以上にバリコンしないとクリアできねぇんじゃねぇか」という印象を持ってました。失礼なことに「調整とかあんまやってないんじゃ？」とか思ってたんスよ。

■　そりゃ随分と乱暴な。

顎撃　でも、まわりの人間はそんなネオジオゲームを少しずつクリアできるようになってったんですよね。それを見て、「あ、とりあえず1コインできるんだ」と初めて思いました、ええ。

猛者語録　**歴史捏造協力者一覧！（敬称略）：**長野県　ここおの狼／滋賀県　WEST／大阪府　GON／千葉県　山本博文／新潟県　新潟の真ん中で愛を叫ぶ者／東京都　諫早小鉄／青森県　三浦冬峰／福岡県　BGR-にこよん／愛知県　まともな首相の出現を願う神の国の国民（怒）／岡山県　佐伯　渡／佐賀県　ヒーターマフラー／大阪府　謎のオセロ松嶋とプッチモニ市井のしもべX　京都府　JIS……以上の皆様、ご協力ありがとうございました。「オイオイ～俺が入ってねぇよ！」というツッコミは、担当イタキョウまでお願いします。（ニセJK「0点」）

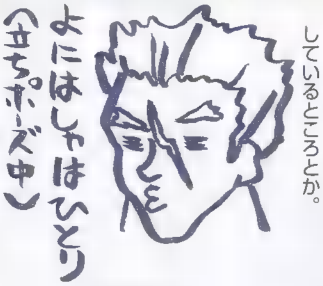
結局、最初に変な先入観があって「調整されてないほどムズイ」と思いこんでいただけでした。ただの食わず嫌いだった訳ですな。

鮫　いや、初期のネオジオゲームはプレイヤーを甘やかしていない作りだったからな。頷ける部分もあるといえよう。ところで、やっぱりこうして考えてみると、ネオジオゲームが持つイイ意味での「トゲトゲしさ」を象徴しているのが「ワールドヒーローズ」シリーズだったと思うのだが。

顎撃　え？　それはどんなトコがですか？

鮫　一生懸命さは痛いぐらいにわかるのだが、常にどこかしらカラ回りしているというか……表現が難しいな。

ワーヒーJETが特に好きなのは、そういう「なりきれてない」部分がプレイヤーを楽しませてくれるところさね。「JET」と言いつつも2よりもスピードが遅くなってたりとか、ラスボスのゼウスは北斗の拳のラオウの線を狙ってみたものの、いまいち届かず道すがらケンシロウに殺られるザコ敵（声・千葉繁）然としているところとか。



作ってる方は大真面目なんだけど、どこかしら紙一重で笑えてしまう。そんな楽しみ方のできるワーヒーシリーズは、我的にはネオジオを象徴するゲームさな。

輝け新日本企画

鮫　こうしてネオジオを振りかえってみると、なんだかやたらと連打させられていたという印象があるな。

顎撃　ああ、あの指マークですね。なんでネオジオはあそこまで連打にこだわっていたんでしょうか。

そういや、餓狼伝説が出た当時のMVS筐体は、どれもこれも強烈なコスリ痕がついてましたな。



鮫　まあ連打は置いとくとして、なんだかんだ言っても、ネオジオ作品群が業界に残したものは大きいし、我々を楽しませてくれたことは事実だ。「ネオジオ」ブランドの新作ゲームは二度と出ないかもしれないが、「ネオジオ」テイストを持ったゲームは、必ずこの先も現われて、きっと我々を楽しませてくれると思う今日この頃さね。

顎撃　ヒックウィック、俺たちの心の中のネオジオは永久に死なねえって感じですか。

鮫　永久といえば、永パが多いのもネオジオゲームの特徴だったと言えるだろう。

顎撃　ネオジオ最後の心残りといえば、「超鉄ブリキンガー」が業務用では発売されなかったことですかねぇ。

鮫　そのうち、どこかの会社がズリキンガーとか出すやもしれん。それまでの辛抱と言えよう。

顎撃　ネオ・ジオ最高！

田渕健康が選ぶネオ・ジオベスト10

1位	サムライスピリッツ	SNK
2位	メタルスラッグ	ナスカ
3位	ティンクルスタースプライツ	ADK
4位	餓狼伝説スペシャル	SNK
5位	サッカーブロール	SNK
6位	キングオブモンスターズ	SNK
7位	ニンジャコマンドー	ADK
8位	ラストリゾート	SNK
9位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK
10位	わくわく7	サンソフト

C・LANが選ぶネオ・ジオベスト10

1位	ワールドヒーローズ2	ADK
2位	ワールドヒーローズJET	ADK
3位	ファイターズヒストリーダイナマイト	デコ
4位	オペレーションラグナロク	NMK
5位	マネーアイドルエクスチェンジャー	フェイス
6位	龍虎の拳2	SNK
7位	ビューポイント	サミー
8位	サムライスピリッツ	SNK
9位	ティンクルスタースプライツ	ADK
10位	餓狼伝説スペシャル	SNK

未来派ゲーセン

ミゲーの塊
〜振り進みゲセ史（終）〜

ありがとう、わりと、ポペソフォーリアーたちの競演がそこそこ激しいミゲーですが、なんか編集部にこの前行った際、ヌキョスとの会話の中で「アテクっ子今回で終わりね」とさりげない通達が混じったりしていたので、おそらくこれが最後ナノ。ひそりふそりとこみ上げる気持ちを抑えつけつつ、どうか事情をおもんぱかってくださいネ。

というわけで最後を飾る今回は、これまでに投稿された作品のほぼすべてを年表にしてみたヨ。年号が表記されていないものに関しては、こっちで勝手に設定しちゃいマシタ。これが未来のゲーセン像を表しているノダー　といえるかはかな〜り疑問ですが、ナカナカ面白い結果になったと思うけどどうカナ。

ミゲー宛てに応募してくれたみなさん、マコトにドーモ&ウースでした。特に毎月丹念に投稿作を捻り込んでくれた千葉県の山本博文君には、ミゲー主の称号をあげちゃいマスー　これからの人生、胸を張ってイイと思うよ。社会的な効力は皆無ですケドネ。

来月からは、胡散臭い別のコーナーが始まったり、猛者通信が拡張されたりしながらこのスペースは有効に使われていくことでしょう。それではまた…バイバイ。

ミゲーの塊。フルリスト

2001：[illegible]
2002：[illegible]
2003：脱獄[illegible]
2004：[illegible]
2005：KONAMI[illegible]
2006：マー[illegible]
2007：[illegible]
2008：モータルコンバット[illegible]
2009：[illegible]中間管理職でGO[illegible]DAY
2010：[illegible]
2011：[illegible]
2012：[illegible]
2013：[illegible]レボリューション
2014：[illegible]警備隊　銃放棄
2016：[illegible]
2017：渋谷で[illegible]
2019：[illegible]
2021：[illegible]

SHO様ナナNOW!!

「俺DEXに振りすぎちゃったよ。VIT超〜重要」
（DIABLO2・ババリソ談義より抜粋）

ジ☆ダップセの 滅殺新作メッタ斬り!!

第8回 SLASHOUT（SEGA）

ピカーン（電球）みじん斬り！　ピカーン線斬り！　ピカーン高速ナブラ！　みたいな感じで思いつくまま気の向くまま、世に出たばかりのニュゲミを斬り散らかすのがこのコーネル。

今回の題目は、通信アクションという新ジャンルを開拓し、今なおコアなファンが多い『スパイクアウト（FE）』の続編『スラッシュアウト』なりけり。

まず素敵なのがタイトル。「ス始まりアウト終わり」の法則に加えて、SLASHには「めった切り（にする）」という意味がある。まさにここであっかってくれと言わんばかりっしゃ〜。

舞台はファンタジーながら犬福のように丸っこい羊、黒澤ばりの突きを見せるリザドン、ニヘイを彷彿するブリキ人形など、お茶目な敵キャラが不可思議な世界観を生み出している。

若干「奇ゲー」の雰囲気を醸し出しているが、ゲーム自体はかな〜り遊べるので安心せい。攻撃する爽快感、自由に動き回れる仮想空間、協力プレイの喜びが満喫できるのはこのゲームならではの魅力。本質はまんまスパイクアウトだが、武器持ちであったり、敵がモンステルであったり、アイテムやレベルがあったりと受ける印象やプレイ感覚はずいぶん異なるね。ま、一言で言うならば、

NAOMIでもキャラのアップはちょっと怖え〜

INFORMATION

あ〜どうも善之字滅水（ニセ）です。唯一とも言える読者参加型の「ミゲー」は終わってしまったわけですが、猛者ではまぁ何となく猛者っぽい投稿などを常時山本な感じで受け付けていますし、かつ最近Eメールでの投稿の宛先が変わりました。mosa@arcadiamagazine.comということで。あ〜早く大船帰ってデルソル2打たなきゃ!!

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

8 Joystick Troopers
ジョイスティックトゥルーパーズ

Runinworks/ Dragon LEE（作[illegible]） G=ヒコロウ（イラスト）

■プロフィール■
遅筆揃いのアルカデ[illegible]緒にす[illegible]な＞俺）の中でも創刊号からブー[illegible]にしてきた僕です[illegible]。この夏はちょっと[illegible]。[illegible]なも約束[illegible]るうね。[illegible]え（[illegible]@blue[illegible]era.or[illegible]

無くしたモノは再び手に入りそうにない。諦めるのか、それとも……

そう！　貴方はクリエイター以前に名乗るべき肩書きがあります!!

[illegible]ンキンに[illegible]いたゲー[illegible]センから外に出ると、[illegible]覚に映ることと[illegible]するほどの[illegible]に襲われる季節になる[illegible]。長野県出身の僕も10年いたら[illegible]東京の[illegible]にはいい[illegible]んで慣[illegible]、冷房[illegible]いた部屋[illegible]と言える[illegible]に[illegible]それが東京の[illegible]れまでだが、[illegible]路に近づくと気[illegible]でさえも[illegible]そういうことが[illegible]

足の裏をとおしてアスファルトの[illegible]が伝わってくる[illegible]そのたびに思い[illegible]がある。無くした[illegible]は二度と手に入らない。今回は[illegible]昔話[illegible]書こうと[illegible]

何[illegible]前、あの[illegible]った[illegible]雑誌が潰れて会社か[illegible]逃げて、働[illegible]気[illegible]かった僕が生活に困窮するのは[illegible]のにカード[illegible]は限界まで[illegible]切っ[illegible]尽くし[illegible]。日雇いやバ[illegible]屋の開店に[illegible]エアコンも[illegible]屋[illegible]は音[illegible]な[illegible]僕の[illegible]

いつものように井の頭公園でボーッと過ごし[illegible]帰[illegible]たあ[illegible]日、部屋の隅に目をやって自[illegible]の財産を確認した。ム[illegible]出しの業務用29インチモニターにコントロール[illegible]ス、その脇にエア[illegible]ップにくるまれて[illegible]られた基板たちに目をやる。「ASO」「F/A」「バルト[illegible]」「オメガファイター」[illegible]「[illegible]アサルト」「[illegible]空」「航[illegible]騎兵物[illegible]」「[illegible]」「[illegible]ーン!!」「チョップリフター」「オーライル」「ダライアス2」「アイ・オブ・ザ・ラウンド」[illegible]

あと何[illegible]け。[illegible]家か[illegible]少女[illegible]幅を[illegible]かせ[illegible]になる直前の秋[illegible]原[illegible]の電車賃は390円。[illegible]をひ[illegible]り[illegible]し[illegible]円玉を何枚か見つけ[illegible]基板を詰め[illegible]み始めた。空腹[illegible]物事を正常に考え[illegible]った[illegible]その[illegible]目極[illegible]考えない[illegible]無しの僕にとって[illegible]集[illegible]基[illegible]かった[illegible]だ。

基板屋のカウン[illegible]材[illegible]話[illegible]ある方が接[illegible]ついて[illegible]に気[illegible]か言われた[illegible]よう？　基板で売[illegible]生活費に[illegible]かしくないか？

[illegible]らは僕のことを忘れていたよう[illegible]買い取[illegible]ムースに[illegible]。一気に軽くなったリュックと重くなった財布を手にした時、最[illegible]えたのは安堵と[illegible]悔が入り[illegible]じった[illegible]ちゃった」というシンプル[illegible]。[illegible]にそれは膨れ上がり、コト[illegible]重[illegible]によう[illegible]やく[illegible]いたの[illegible]乗り[illegible]む直前で大の男が[illegible]キバ[illegible]ホームで声を殺して泣いて[illegible]通行人が怪訝そうに眺めた[illegible]スクで買った久々の[illegible]ビール[illegible]最高に美[illegible]かったけど、身体に[illegible]水分は電[illegible]からも目から溢れ続けて[illegible]

身を切るような[illegible]。[illegible]でも何[illegible]もなく[illegible]タコ[illegible]の足を食べてかろうじて[illegible]いるような[illegible]らないという真理は昔から言われて[illegible]夏の日。無くしたものはもう戻[illegible]が、立[illegible]直った今はその[illegible]の[illegible]味[illegible]嫌というほど[illegible]ている。

基板の値段[illegible]と下がった[illegible]。プレステの[illegible]ムコ[illegible]の移植に[illegible]影響が大きい[illegible]マニアの[illegible]だったリ[illegible]価[illegible]僕の懐[illegible]合でも[illegible]に入れることができる。[illegible]過去のゲーム[illegible]になり、流[illegible]して[illegible]値段が[illegible]がったときに何[illegible]か[illegible]寂しさを感じたことも[illegible]

手[illegible]届く価格に[illegible]嬉し[illegible]いことだ[illegible]本物の[illegible]要に偽物[illegible]で応えて[illegible]うのだ。[illegible]度の[illegible]芸術か[illegible]リスペクトのかけらも感じられ[illegible]い[illegible]植[illegible]みんな満足？

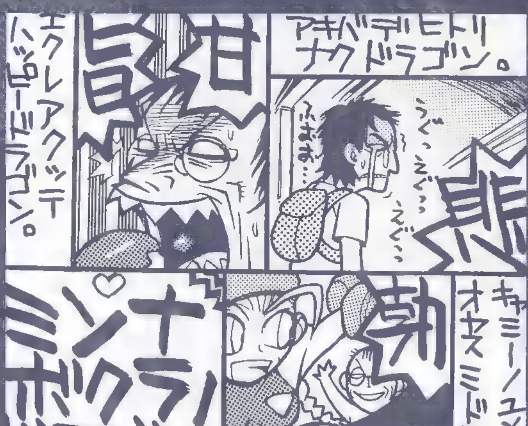
誤解しては[illegible]ケージングの魅力以上に[illegible]ナムコミュージアム[illegible]完[illegible]度は高い。問題は雨後の筍[illegible]に[illegible]植[illegible]れた[illegible]のタイトル[illegible]だ。[illegible]つてオリジナル[illegible]いていた状[illegible]化したハードで動いて再[illegible]はおかしい。[illegible]の[illegible]僕（素人）[illegible]の[illegible]フレーム[illegible]がクロ[illegible]の関[illegible]か。[illegible]るのはクリエイター[illegible]して[illegible]屈をコネる以前に、プロのサービス[illegible]としての自覚が欠如している[illegible]。そう[illegible]貴方[illegible]クリエイター[illegible]るべき肩書きがある[illegible]!!

コピーが本物を上回った[illegible]はないのだ[illegible]オリジナルに触れ[illegible]おきたい[illegible]としての性だろう。だから厳密に言[illegible]アーケードゲームはレバーとボタン[illegible]エミュレー[illegible]にコでトリームキャストでプレステの[illegible]が遊べて[illegible]違[illegible]ら、プレイヤーは[illegible]神を正しく[illegible]取[illegible]できない。チュンソフ[illegible]の[illegible]に一期一会ならぬ「一ゲー二[illegible]系」の[illegible]触れることも[illegible]だろう。当時の[illegible]た目[illegible]が[illegible]高

い『ヨタ2000GT』なんて誰か乗り[illegible]後付けのガ[illegible]エ[illegible]パイロット[illegible]陸[illegible]のソード[illegible]盛り[illegible]だ『機動[illegible]』[illegible]誰[illegible]見た[illegible]今じゃ峠[illegible]ロ[illegible]ら[illegible]れて[illegible]コスカGT-Rに[illegible]は速度や性能[illegible]求め[illegible]なく、いわ[illegible]「わび、さび」の[illegible]感[illegible]たい[illegible]か。ビデオゲー[illegible]それを[illegible]じることができるようになれば、きっと[illegible]（[illegible]言[illegible]だねえ）[illegible]泰に[illegible]ろう。

し[illegible]し。本誌[illegible]連載を持[illegible]誇[illegible]氏によれ[illegible]板は輸[illegible]とんど出て[illegible]た。どうりで「[illegible]ラゴン2」も[illegible]ヒット[illegible]も[illegible]ないはずだ[illegible]したモノ[illegible]当時の情熱を含めては再び手に入りそうにない。[illegible]めるのか、それ[illegible]数[illegible]れの[illegible]して考えてみ[illegible]

[illegible]だ。思い出[illegible]か[illegible]せに過ごせ[illegible]記憶が多すぎるから。



編集者談！ キミがブービーだということは（プロフィールの項）、ビリはヒコロウ先生か？　それは笑止千万。キミの原稿が上がんなきゃヒコロウ先生は描けないんだぜ！　それはいいとして、夏……かぁ。夏はいいねぇ。個人的には、「忘れたくても忘れちゃいけない夏」というのもあると思うんだ。確かに無くしたものは手に入らないよ。だから今を大事にしなきゃ、ね。

GAME CENTER MAP

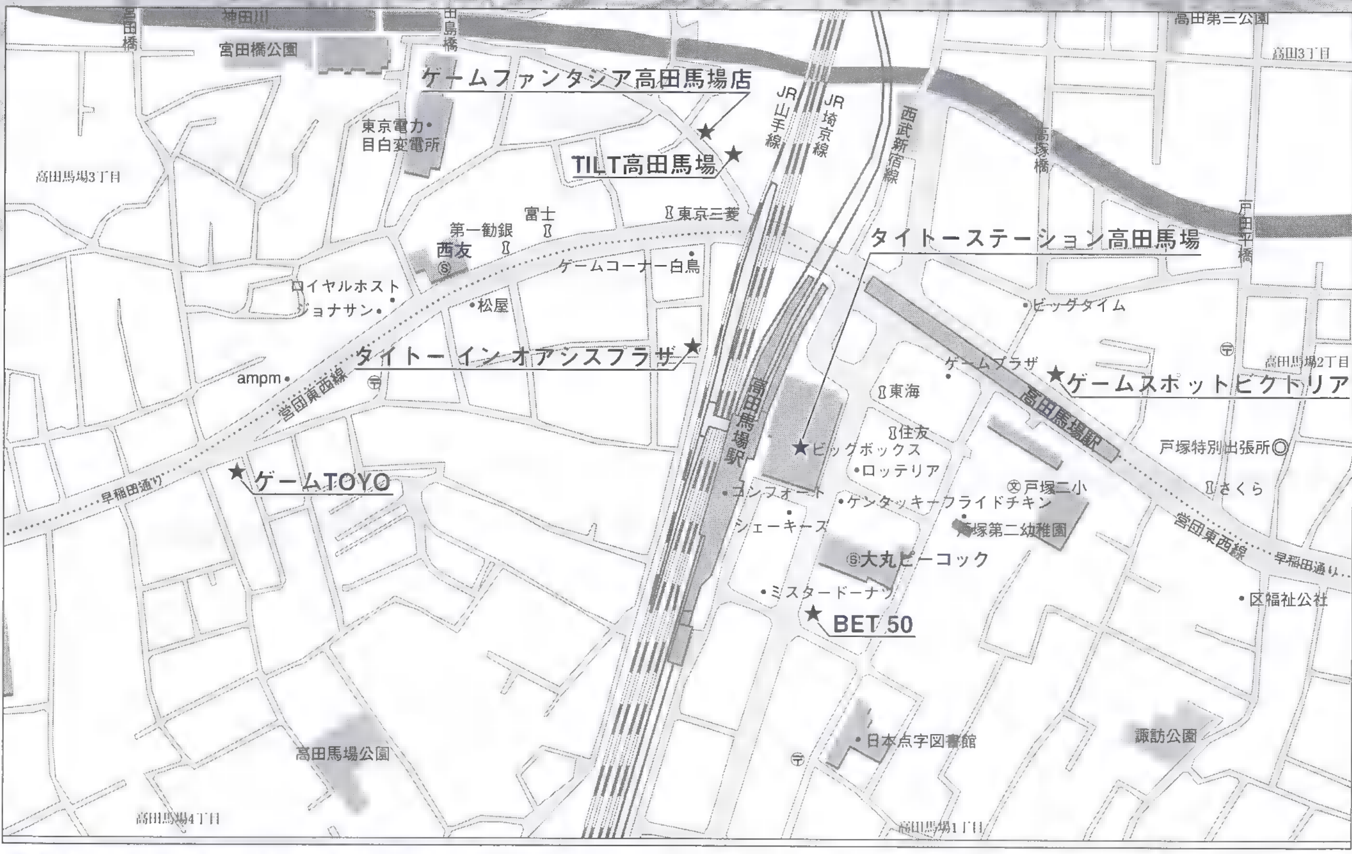
日本縦断 ゲーセン探検隊

担当：柵太郎&ひで

JR山手沿線にある高田馬場駅周辺は予備校、各種専門学校の多い学生の街として有名だ。受験生たちのオアシスとして、ゲームセンターも多く存在するというわけだね。自分の夢のために高田馬場のお世話になるゲーマーは今回のマップを役立ててほしい。なんだって？「僕は新入生なんだけどゲーセン探してる間に昼休みが終わったよ～」そんなときこそゲーセンマップだ!

※記事中のデータは、取材を行なった7月下旬の内容によるものです。

◎第8章「学生の町、高田馬場で遊ぼう!」



学生生活を10倍ゆうにかする 学校別昼休みゲーセン作戦ブリーフィング

BET50、タイトーステーション周辺

1分1秒たりともムダにできない予備校生。だけど少しでもゲームがしたいという高田馬場ソルジャーズよ。これなら残された道は昼休みの1時間を有効活用するしかないのだ。今からミッションを説明する!! 早稲田外語専門学校に通う予備校生はまずBET50をおさえよう。昼休みは開幕ダッシュで店の懐に飛び込みおもうぞんぶんプレイ。対戦格闘が主軸のお店なので回転も早い、1回はプレイできるはずだ。後半はタイトーステーションに行き音楽ゲームなどで遊べ。地上6Fにあるのでエレベーターの待ち時間は十分警戒せよ!! 移動中に飯屋が多いので余裕があれば食べていけ。

広々とした店内で遊べるぞ タイトーステーション高田馬場

- 新宿区高田馬場1-35-3　ビッグボックス6F
- 03-5272-9855
- 10:00～24:00
- 店員通信「高田馬場から0分。雨嵐の中でもプレイヤーの活気あふれる店です。馬場唯一のDOC設置店」
- 調査報告「ダービーオーナーズクラブが余裕で入るほどワイドな店内には、音楽ゲームからプライズ、プリクラまでオールインワン。学校の友だちから親族一同まで連れだって遊びに来るのがいいだろう。ジュースが150円と大特価で懐直撃なのだが、シューティングのオールドゲームが多かったりTILTが無料でもらえたりとジュース代の損失（？）を補ってあまりあるお得がそこにある。オールドゲームコーナーのリクエストも受け付けているので古株ゲーマーにもお薦めできるぞ」
- イベント：オールドゲームはシューティング特集中。プライズ料金サービス中、500円で8回プレイできる台あり。
- 筐体傾向：メダルゲーム、ビデオゲームの量は馬場一。

対戦格闘ならまずここへ！ BET,50

- 新宿区高田馬場1-28-4
- 10:00～23:45
- 店員通信「ビデオゲームALL50円。レコスタ入荷!! 店内改装により1Fがガラリと変わりました♡」
- 調査報告「1PLAY50円という安さと2D対戦格闘ゲーマーのハイレベルさで有名なBET,50。GCN（GAME CENTER NETWORK）によるカプコン系対戦格闘のランキングバトルが企画されることが多いので、我こそはという人はエントリーしてみよう。8月に入って1Fが大幅にリニューアルされ、プライズフロアになったぞ。（2Fは元のまま）」
- 筐体傾向：2Fは対戦格闘とビデオゲームフロア、1Fはプライズになった。
- イベント：9月にKOF 2000大会有。対戦ゲーム有名店だけに激闘が予想される、君も遠征だ！





ゲー事典　ど、ど、どういうこと？ 前号アルカディア読者プレゼントで「編集部特選オススメゲーセンへGO! で紹介した横浜GAME PANICより、オリジナルグッズを頂いたぞ」とあるじゃあないの。俺たちゲーセン探検隊（定員2名）はプレゼントなんかもらったことねーっ（わらしべ長者はやったけど）。そのうえ掲載料まで要求されたことあるぞ。この差はなに？ やっぱり人徳ってやつかな、フフフ（泣）。

アイコン野郎マクガイバー

対戦格闘 / ビデオゲーム / 音楽ゲーム / 大型筐体 / プライズ / メダル / プリクラ / 50円プレイ有 / ビリヤード

学生生活を10倍どうにかする

学校別昼休みゲーセン作戦ブリーフィング

ファンタジア、TILT周辺

お茶の水ゼミナールのゲーマーには、大きくわけて二つのルートが存在する。まずはファンタジアとTILTを攻略するルート。こちらはメダルあり、格闘ゲームありのコースになっている。おもに50円でプレイできるのも特長だ。混雑も予想されるがライバルは実力で排除せよ。連勝で1時間潰すのが目標だ。もう一つの隠しルートはゲームセンター自爆コース。1プレイ100円なのでブルジョワな高田馬場貴族の避暑地といえるだろう。ならず者の戦闘部隊の我々アルカディアンには縁遠いルートかもしれないが、立体貴族の諸君ならば無事に午後の授業へ生還できるはず。健闘を祈る！

メダルゲームのエンターテイナー

ゲームファンタジア高田馬場店





●新宿区高田馬場3-1-4　菱田ビル1～2F
●03-3371-8162
●10:00～23:50
●店員通信「格闘ゲーム、スポーツゲームが充実。2FはKOF 2000を始め、全台50円でPLAYできます。メダルゲームコーナーも絶賛営業中!」
●調査報告「1階のメダルゲームフロアの台数、サービスの充実はさすがメダルのゲームファンタジアといったところ。メダルゲームの遊びかたがわからないときは店員のお兄さんにコツを聞いてみるのもいいカモ？　2Fのビデオゲームコーナー（50円）には対戦格闘ゲームを目当てに学生たちが集まるぞ。混んでくると大変だけど、燃えるゲーマースピリットがあれば気にならないはずだ」
●サービス：メンバーズカード（無料）に入会するとメダル50枚サービス。
●筐体傾向：メダルゲームとビデオゲームが主力。大型も少しあり。

オールドゲームで命の洗濯

TILT高田馬場

●新宿区高田馬場3-1-4
●03-3371-8370
●10:00～24:00
●店員通信「エアコンを効かせて、熱いお客様を待っています」
●調査報告「TILTといえばタイトー直営店。ゆえにデッドコネクションなどF2システム基板が稼働中なのがうれしい。オールドゲームファン、パズルゲーム系を落ち着いてプレイしたい人に適しているといえよう。ちゃんと最新の対戦格闘もあるので御安心を」
●イベント：ほかのタイトー直営店（オアシスとタイトーステーション）と合同で大会などをやることがあるぞ。プライズが取りやすくなる日があるそうだ。
●筐体傾向：ビデオゲームがメイン、新作もある。

ビリヤードもできるゾー！

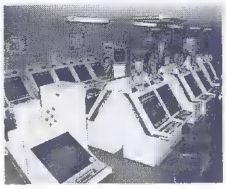
タイトーインオアシスプラザ

●新宿区高田馬場4-5-10
●03-3361-9080
●10:00～24:00
●店員通信「JRのホームから見えるビリヤード場が当店です。ゆったり、ゆっくり楽しんでいただけます」
●調査報告「清潔な店内には音楽ゲームコーナーがあり専用コミュニケーションノートで情報交換がされている。コナミ音楽ゲームの熱さでは高田馬場一だろう。お絵描きノートもあるのでノーターは書き込みに行くのもいい。その際はモラルを守って書き込もうね!!　人気ゲームはボリュームを大きくしてあるので、BGMを楽しみたい人にもオススメ」
●イベント：コナミの音楽ゲーム（新作含む）が100円になる日替わり筐体あり。イージー設定台多数発見！
●筐体傾向：音楽ゲームなど大型物の品揃えが○。

1PLAY20円という価格破壊

ゲームTOYO

●新宿区高田馬場4-17-15　東陽会館2F
●10:00～23:50
●店員通信「新宿区で唯一の20円ゲーム店。ビデオゲーム20円、大型ゲーム20円、ピンボールも20円。やりこみたい人集合」
●調査報告「ストⅢやVF3tbも20円！　納得いくまで何回でもコンティニューだ。サイバースレッドの純正筐体などの大型物やピンボールもある。駅から少々離れているが、1プレイ20円のためなら、決して損な距離ではないぞ」
●筐体傾向：ビデオゲーム（60台）メイン。





スパルタン世代の君に贈る

ビクトリア

●新宿区高田馬場2-14-8 NTビル1F
●03-3209-2482
●10:00～24:00
●店員通信「UFOキャッチャーにて福引や金魚すくいなどユニークな企画をやってます。景品もオススメの品盛りだくさん」
●調査報告「軒先のレトロなパンチングマシーンやエキセントリックなプライズ景品とプリクラなどに目を奪われがちだけど、ビクトリアの神髄は店長オススメのスパルタンXだったりする。これから少しずつプライズ店に移行するが、レトロコーナーは残したいとのこと」
●サービス：プリクラ100円。モーニングサービスで開店時にビデオ、アーケードゲームに1クレジットが入っている。
●筐体傾向：入り口にはプライズがズラリ。





<ザ・ブリーフィング～オアシス編>

ヒューマンアカデミーの生徒はオアシス攻略作戦を命ずる。音ゲー100円で遊びまくって全身筋肉痛、とお約束の展開に陥いよう自重すること。ストイックさが要求されるミッションだが、君ならできる。

<ゲームTOYO編>

20円ゲーセンTOYOの先の早稲田眼鏡専門学校の諸君はゲーム代が浮いた分ロイヤルホスト、ジョナサンあたりのファミレスで豪遊し眼鏡についてやゲーム放談に花を咲かせること。ゲーム欲、食欲ともにカバーできるので午後の授業もフルで勉学すること。明日の眼鏡っ娘を支えるのは君だ！

<ザ・ブリーフィング～ビクトリア編>

ビクトリアの裏手にある早稲田経営学院の諸君は挨拶がわりにビクトリアへ向かうこと。店長の勧めに従いスパルタンXをプレイするのが作戦完遂の秘訣だ。隣には名作の天地を喰らう2がある。協力プレイで友情を育むのもいいが、長時間プレイで午後の授業に遅れることのないようにな。

高田馬場追加報告

そうそう高田馬場ゲーセンで伝え忘れた店があったので補足するよ。まずは早稲田口を出てすぐのゲームプラザ白鳥。B1～2Fまでビデオゲームが豊富に詰まって非常に白鳥ってムードよん。次はビクトリア付近から路地に入ったところにあるビッグタイム。最後はビクトリアの向い側に位置するゲームスポット、ここは50円なのでチェック。入り口の今川焼きで昼飯代を浮かしてちょうだい。これらの秘密店も巡回ルートに入れれば高田馬場ゲーセンは極めたも同然って感じですか～。

高田馬場へのアクセスはJR山手線、地下鉄東西線、西武新宿線を利用するのがいいだろう。東西線で早稲田駅や神楽坂駅のゲーセンを探してみるのも旅情感が溢れて気持ちいい。というか早稲田で働いていたときよく遊びに行っていたゲーセン・ブルドックが残っていて懐かしかった。

それと早稲田口を出たところに手塚治虫先生のキャラクターがズラリと並ぶ壁画があったので、見たら拝むこと。



→高田馬場さかえ通りは若手ゲーマーの宝庫、そんな若い力任せとやる対戦格闘はひと味違う。

ゲー事典　これから先も俺たちは全国各地のゲーセンを探し、西へ東へと疾走するっチよ。そんなゲセマプでは地方の取材を円滑に、かつ正確に行うために読者から情報を募集中なのだ。君の地元のゲーセン情報（店名、特徴など。住所や電話番号まで調べなくてもオーケー）を教えてちょーだい、ある程度まとまった軒数があると助かるぞ。宛先はアルカディア編集部「地元ゲーセン情報」まで。

アルカディア関係者著

受験虎の巻 ～心眼の書2001年対応版～

高田馬場といえば予備校、予備校といえば受験すなわち天下分けめの大勝負。そこで敗北の二文字を知らないアルカディアライターが編み出した対試験絶対攻略をしたためておくぞ。まっとーな人間は真似しないほうがいい。健闘を祈る!

ライター・山下こーじの場合

浪人生活を送っていた91年。あの当時はストⅡの対戦が真っ盛りだったが、ブーム に背を向けるように熱中していたのは、「WWFレッスルフェスト（テクノスジャパン）」というプロレスゲーム。このゲームは特に「ロイヤルランブル（バトルロイヤル）」モードが熱く、四角いリングに最後まで生き残るレスラーに、受験戦争で生き残なければならぬ我が身を投影してよくプレイしたのを今でもよく覚えている。えっ、受験の結果は？　もちろん不合格さ。

ライター・福田柵太郎の場合

高校3年の夏は集中して某アーケード専門誌の読者コーナーに投稿三昧の日々。投稿のネタ収集のために「富士山バスター（カネコ）」とかよくやってたなあ。当時の担当者から「受験生なのに投稿してて大丈夫か？」とコメントくらったっけか（遠い目）。掲載されたときのエクスタシー、没時の悔しさを強引に勉学エネルギーへ持っていく名付けて「投稿流受験必勝術」。さあ君もA-Froで試してみないかい？　なに、俺の受験結果だって？　野暮なこと聞くなよ。

ライター・C・ LANの場合

受験……ずいぶんと懐かしい響きだねぇ。模試を受けに行くといいつつゲーセンにふらりと立ち寄ってみたり、ＴＲ大やW大など、明らかに無理なところに願書を出しつつすっぽかしてゲーセンに行ってみたりと、思い出すとなかなかに心苦しいものがあるさね。グラⅡとか忍者龍剣伝とか、そのへんの記憶ばかりが脳裏に浮かぶこの喜び、ってちょっとダメかも～。

ライター・田渕健康の場合

受験生当時の夏といえば、当時存在した某雑誌の読者コーナーの担当に「受験生なのに大丈夫か!?」などと言われていたのを思い出します。他にも、チョーシこいて高校生クイズに出てみたり、ライブ三昧の生活を送っていたら、後にエライ目に会いました。後悔先に立たずんば人にあらず、とはよくいったものです。

編集・ひでの場合

あの頃は、目的もなく場末のゲームコーナーにふらふらと行っては「熱血高校ドッヂボール」とか「スーパーマン」とかのひょろいゲームを細々とやっていたさなあ。自転車で通ってたけど、店まで遠くて。そんで、高校卒業の3ヶ月前くらいのある日、「俺様は雑誌を作るんだ、そうにちげぇねえ！」という神託によって専門学校行きを決定したのだ。一応、その道を歩んでいるわけだから、偉いのかな～、俺。

ライター・Joe山田の場合

中３の夏、ゲーセン通いがたたってキリモミ急落下した成績を止めるべく、ゲーム友達と勉強の成績も競い合うことに。結果的には自分も友達も成績アップし、受験校も合格できました。時は移り、大学受験の二浪の秋、ゲーセンで遊んでいると、知らない人から話しかけられました。これが実はアーケード専門誌ライターのスカウト。大学受験は止め、ライターの道に入りました。

君とあなたといつまでも　売れりゃ御の字

カリスマ堂

カリスマ堂では「地元ゲーセンにあるお宝」「なんか変なゲーセン写真」投稿を一日千秋の思いでお待ちしています。ゲーセンの写真を撮るときはお店の人にことわってからにしましょう。約束だ。

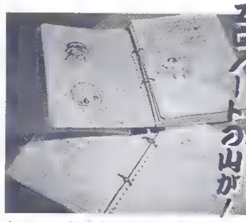
エロス村十字軍 西へ

ある日、カリスマ堂ポストに一通の手紙が届いた。「カリスマ堂を楽しく読んでます（脚色）。ところでエロス村と秋葉原トライにある『エロス村ノート』は交流があるのですか？（千葉県　アキラ君）」

パ、パクリか？　なんとなくエロス村関係者の柵太郎（カリスマ堂店主兼エロス村村長）と、ひで（カリスマ堂丁稚兼エロス村ロゴ製作監督）は偽村長をとっちめるべくアキバに急行した！



アルカディア一暴力的な二人が漫画チックにトライ門を叩く。流血必死ぞ。



トラック狂走曲の不知火隼人もビックリの貯蔵量。押収だ、押収!!



トライエロス村村長を名乗る副店長が登場！　社会人の礼儀・名刺交換の後エロス村ファイトレディーゴー！

副店長のエロパロスペシャルが決まった！　Gエロス一時撤退。

村長同士がぶつかりあう横でGエロスシールを貼るひで。「ゲ」の怒張具合にこだわりがあるらしい。

ゲー事典 トライのエロス村ノートやポスターに、ひで君謹製ゲルエロス村ステッカーをお札のごとく貼りたくって洗礼した。撮影後、にわかにやり過ぎ感が漂い剥がして帰ろうとしたその時、■店長（借金ひろし似）に「そのままにしとけや、このフニャレバー野郎！」と一喝されてしまった。ぐぬぬ、お言葉に甘えて剥がさず帰らせていただきます。やーいやーい！

ハイスコア全国集計

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

2000年7月16日集計締め切り分

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計" のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーと記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行きハイスコアを出すか、いきつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという2つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ハイスコア・クローズアップ

999,999,999,990

MARS MATRIX

19名がカンスト達成

ご覧の通り集計初回でモスキート01、02合わせて19名（トライのモスキート02は2名）がカウンターストップを達成している。

マーズマトリックスの稼ぎのキモは、キューブ回収のコンボつなぎ。キューブを一定時間内に続けて取ることで、経験値の増加量がどんどんと、うなぎのぼりに上がっていく。

この経験値が得点倍率も兼ねていて、敵を破壊した時の点数や面クリア時の各種ボーナスは、基本点×経験値という計算式だ。

そのため高得点を狙うには、ステージ道中でコンボを途切れさせないパターン作りが必要になってくるというわけだ。

カンスト達成者のコメントによると、特に3面と5面の全つなぎが重要だそう。

ちなみに、今回カンストを達成しているプレイヤーの3面クリア時の平均経験値はだいたい250万ほどになっている。

またモスキート01は02に比べ移動スピードが遅いぶん、キューブの回収率が落ちるのでカンスト達成が比較的難しく、達成者も4名と少なめになっている。

開発者のコメントは159ページに

モスキート01	
ダメシューターK・K	ゲームセンターB-1(千葉)
ISO	トライアミューズメントタワー(東京)
なんでカンスト？どん	アミューズメントランドKentagon(東京)
NST-AOM(こなす)	個人申請アミューズメントパークNASA(長野)

モスキート02	
OAM-MOCKEY	レジャーパレス(北海道)
J-K-MRN-HDS	ロッキーワールド仙台店(宮城)
てきとー ここの店員 OKU 祝ALL	トライアミューズメントタワー(東京)
恐い人代表G・F○員by店	アミューズメントランドKentagon(東京)
REF	池袋プレイランドラスベガス&上福岡プレイランドカーニバル
・F・	ゲームプラザトンガ王国(愛知)
SPREAM-KCL	個人申請GAMEOFFいろは(静岡)
RPM-FKD(つくばSKS？)	個人申請シルクハット蒲田M2(東京)
TJK	個人申請ゲームセンターB-1(千葉)
Clover-02号機	個人申請西千葉スターダスト(千葉)
SDN-F.O	個人申請ハイテクセガ川越店(埼玉)
KZK	個人申請ゲームインさんしょう新庄店(富山)
K.S	個人申請アミューズメントパークNASA(長野)
O.Z	個人申請ゲームセンターカジノ姫路(兵庫)

ロケットステージが超ライバル

前回の集計では更新されていなかったこのゲームだが、初回集計の点数がそれだけ高かったということなのだろう。

ちなみに今回のスコアも当然捕虜は全員救出、ノーミスクリアでのもの。

この段階までくると、アイテムの引きも重要なポイントになってくる。2面ゾンビがランダムで出す宝石など、アイテム運次第で大きく点数が変わってくる。

このあたりは今までのメタスラシリーズと共通する苦しみだ。今回はラスボスでオレンジ弾を壊すとアイテムが出現し、ここで点数の高いアイテムが出現することもあるので、最後まで気を抜くことはできない。

ちなみに今回のトップと2位の点数差は、たったの1万7千点ほどだった。

TOP SCORE **9,795,600**

TETU
トライアミューズメントタワー(東京)

4000万点突破！



敵弾や敵本体にカスって点数を稼ぐという、プレイヤー殺しのシステム「BUZZ」が特徴のサイヴァリアだが、今回の集計ではついに4000万点の大台を突破した。

攻めれば攻めるほど点効率が上がっていくこのゲームだが、理論値が高くなったからといって実際にスコアをたたき出すのは至難の技だ。

今回トップのMA.氏の5面のルート選択は5-C。理論値は5-Bの方が高いと言われているが、実際の安定度を重視し、よりプレイをつながりやすくする選択だろうか。

同氏以外にも、3900万点台後半のスコアをマークしているプレイヤーが現在3名。今後も熱戦が予想される。

開発者のコメントは159ページに

TOP SCORE **40,492,100**

MA.
扇ケ丘レジャーセンター(石川)

ラテンのリズムだ、カンスト達成！

2個のマラカスをリズムに合わせて振っていく音ゲー“サンバDEアミーゴ”。

タイミング良くマラカスを振ってコンボをつなげていけば、一振りあたりの点数がどんどん上がっていく。当然曲途中でのコンボ切れは致命傷というわけだ。

また、通常は2曲でゲームオーバーなのだが、成績がよければスペシャルステージとして3曲目が現れる。

トッププレイヤー、たら.氏の個人申請用紙によると、1曲目は「LOVE LEASE」、2曲目は「TUBTHUMPING」、そして3曲目に「SOUL BOSSA NOVA」という順に曲を選択。マラカスの状態のいい筐体を探すのに苦労したそうだ。

開発者のコメントは159ページに

TOP SCORE **9,999,999**

たら.
個人申請セガ・ワールド サウスウエスト(三重)

STRIKERS 1999

©1999 PSIKYO

4キャラ更新。メダル2000点命だ

発売から1年近くが経過し、ハイスコアを狙うプレイ内容も、より厳しいものになってきているストライカーズ1999。今回は全6機体中、AV-8 ハリアーとF-22 ラプターの2機体を除いた4機体が更新された。

ハリアーは319万、ラプターは327万と、どちらも比較的早い段階で高いスコアが出されているという印象がある。

今回更新された機体の中で一番ホットな機体がF-4ファントムⅡ。ここ数カ月、ISO氏とH.Y㊩氏が抜きつ抜かれつのデッドヒートを繰り広げている。毎月1万点前後の僅差で勝負がついており、今回もその例に漏れず、トップと2位の差は5000点ほどだった。

また、ひさびさに更新された最高得点機体のX-36はほかの機体に比べてダントツの高性能を誇っているので、道中のメダルをほとんど2000点で取るのも当たり前というすごさだ。今後伸びる余地は、どれだけ残されているのだろうか。

F/A-18 ホーネット　3,201,000
SYG-中野龍三
ゲームコスモ町田店&タイトーイン町田店(東京)

F-117 ステルス　3,224,300
月1常連HLK@池袋
プレイシティキャロット長野店(長野)

F-4 ファントムⅡ　3,230,600
AXIOM-H.Y㊩
アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店(大阪)

X-36　3,361,900
SYG-あさぱ〜の一番弟子!!
ゲームプラザキューティ(大阪)

OLD GAME HI-SCORE CLOSE UP

戦国エース

©1993 PSIKYO CO.,LTD.

桜面やぐら地帯に祈れ！

プレイヤー泣かせの運ゲーとして知られる戦国エース。桜面後半のやぐら倉庫からランダムで出現するアイテムを何個引くかで、大きく点数が変動する。ハイスコアを出すチャンスが少ないだけに、そのプレッシャーも最高級。強靭な精神力が必要だ。

アイン
DKY
ゲームセンタードリーム(宮城)

TOP SCORE　1,915,500

OLD GAME HI-SCORE CLOSE UP

アルゴスの戦士

©TECMO' LTD.1986 ALL RIGHT RESERVED

ゴーディン避けまくり

各面タイムオーバー後も敵を倒し続ける。ただ100回目を越えたあたりからの永パ防止キャラの速さはすさまじく、どうやっても150回ほどしか避けることができない。

また1万点ボーナスを取りまくれる17面で1機につき57万点ほどの残機潰しで稼ぐ。

AZUKI-RVF-H.S
個人申請ペガサス(埼玉県)

TOP SCORE　11,546,640

ハイスコア全国集計

HI-SCORE

全国1位スコア

2000年6月19日～7月16日集計分

パワースマッシュ		4,915,798	KEI	ゲームハウスピットイン(愛知)
ドリームオーディション		577,440	安室 奈美恵派？㊨	アイリン夢空間(岐阜)
ビートマニアⅡDX 3rdスタイル	ピアノ	3,403	TOKU3	ゲームプラザQティ(大阪)
	7キー	842,442	未知の領域に突入 GALM痛DX	ゲームステージBEAT(香川)
アクアラッシュ	練習	188.25	るたまあ♡どりるいんざ 仲間由紀恵	個人申請ディンドン(東京)
	初級	308.66	るたまあ♡	池袋プレイランドラスベガス&上福岡プレイランドカーニバル
	上級	386.23	ARL@アクア運ゲー委員会副会長	個人申請プレイシティキャロット和歌山店(和歌山)
	エンドレス	2,132	LAOS-長田仙人	えの木(高知)
ビートマニア コンプリートMIX2	ナグレオ	3,132	にんじん食べられるよ らっきょは苦手だけど	ゲームビンゴ(千葉)
	クラシック リミックス	3,293	S.K	ガリバー熊谷店&柏店&青葉台店
	アッパー ビート	3,714	KAZ	個人申請メディアブックセンター(埼玉)
スポーン		1' 02"53	URA	個人申請アミューズメントエース(千葉)
パカパカパッションスペシャル		2,633,250	KYG	個人申請アミューズメントスクウェアーダイコー東岸和田店(大阪)
セガテトリス		9,098,151	はあはあマン	レジャーパレス(北海道)
ダンスダンスレヴォリューション SOLO 2000	4パネル	1,215,400	治安部長@YKQ	ゲームプラザ白山(熊本)
餓狼 マーク オブ ザ ウルブス	ロック・ハワード	4,165,700	リュー	遊ingポイントセオラ(滋賀)
	B.ジェニー	4,274,700	AES-茶柱 えど氏 カレー御馳走様でした	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
	双葉 ほたる	4,255,800	AES-茶柱	
	北斗丸	3,755,800		
	キム・ジェイフン	3,314,900		
	キム・ドンファン	3,650,000		
	ケビン・ライアン	3,642,400		
	グリフォン マスク	3,332,600		Jogo江古田店(東京)
レイクライシス	WR-01R	25,202,550	増田夫妻ご出産おめでとう NWR-KAZ	ゲームプラザトンガ王国(愛知)
デッドオアアライブ2	ハヤブサ	2' 09"50	修理代30万破壊魔 まーくん	アイリン夢空間(岐阜)
	あやね	1' 55"85	後藤 真希派♡ とき坊	
	バース	2' 08"52	吉澤 ひとみ派♡ ㊨	
	ティナ	2' 10"39		
	レオン	2' 13"29	いつまで追い込み代行 ㊨	
	サバイバル	43,479,177	AMN	マットマウスパートⅡ(神奈川)
パワーショベルに乗ろう!!	コミカルモード	1,397,000	竜太郎	個人申請アミューズメントスペースAS24(滋賀)
バストアムーブ2		249,860	YHG-SRM	プラボ浦上店(長崎)
ストリートファイターⅢ 3rdストライク	まこと	13,557,700	ヅガ夫	GAME's WiLL(京都)
	ユン	12,956,000	L2A-GYO	
	いぶき	9,520,300	もの字	Jogo江古田店(東京)
	春麗	9,516,500	ダッドリー、チュンリー、次はベッサリー㊉	えの木(高知)

上海 ～昇龍再臨～	古典上海 クラシック3	124,300	G.M.C.説教 げえむのごんちゃん㊣	モンキーハウス本館(福岡)
	陰と陽	5,030	森の真似	
	パンダモニアム ～陰と陽～	772	上海真的運ゲー LAOS-長田仙人	えの木(高知)
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66		2' 58"70	にゃこ	GAME BOSS(神奈川)
ダンスマニアックス		9,935,000	猫野美亜	個人申請アミューズメントパークNASA(長野)
トラック狂走曲		7' 03	伊藤園の自販機、凍ってます。	個人申請アミューズメントスペース ミュー(大阪)
ポップンミュージック ミッキーチューンズ		327,020	つっぱりハイスクール	ゲームプラザ白山(熊本)
スター・ウォーズ：レーサー アーケード	初級	2' 59"197	アナ(うめ)キン	タイトーイン002スタジアム(大阪)
ビートマニアⅢ		450,000	キリュウ萌えな GPO-DAT	ゲームセンターパスカル大福店(岡山)
ブレイブブレイド		72,608,130	T^3-CYR-WIZ	アミューズメントランドKentagon(東京)
クイズ ああっ女神さまっ ～闘う翼とともに～		7,449,700	村井の弟子DEB㊫ 手塚理美で100万落ち	レジャーパレス(北海道)
ビートマニア フィーチャリング ドリームズ・カム・トゥルー	リミックス	2,388	N.Kジョニー	遊ingポイントセオラ(滋賀)
	ミックス DCT	2,560		
	レージー	1,891	Afro	
	ドリドリ	1,868		
	ハッピー	2,063		
ドラムマニア 2ndMIX	リアル	232,809,450	SYG-㊥-穴梅	ゲームプラザキューティ(大阪)
	エキスパート リアル	282,972,600	SYG-㊥-まだまだ	
パンチマニア～北斗の拳～		142,200,900	治安部長(B&B)、YKQ	個人申請アーバンスクェア飯塚(福岡)
ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B		30' 33"00	KTL-EL2	タイトーイン002スタジアム(大阪)
マーヴル VS. カプコン 2		3,186,195,500	K	アミューズメントラージ(福岡)
グレート魔法大作戦	ソロバン	84,969,570	Clover-TAC	個人申請西千葉スターダスト(千葉)
	ミヤモト	93,635,770	Clover-YMN (終了)	
	グリムレン	91,381,120	TAKEYUKI	ギャレッソ津田沼店(千葉)
ぷよぷよDA！		245,871,765	WAR会長のために… CYR-TSU	レジャーパレス(北海道)

ハイスコア講評

今回は上海の最新作、上海～昇龍再臨～から。古典上海は今までと同じオーソドックスな上海ですが、陰と陽は神経衰弱の要素が入ったもので、隠れて「?」になっている所の牌を取ると、通常の2倍の点数が加算されます。

そしてパンダモニウム～陰と陽～は、CPUと同時に牌を取り合い、取った牌の多い方が勝つという、アクション要素が強い対戦型のもの。手詰まりがないのが特徴です。

どの部門も予想以上に申請が多く、上海人気の根強さを感じさせられました。

次はバーチャロンの最新バージョン、5.66です。今バージョンでも最速機体はアファームド・ザ・バトラーになっています。

ダンスマニアックスは900万台後半のプレイヤーがひしめく激戦でした。ハイスコアを狙うには、コンボをつなげて連続パーフェクト命です。

トラック狂走曲はルート選択とドリフト走行が決め手。

今回トップの使用キャラは隼人で、度胸×4だそうです。

ビーマニⅢは遅れましたが今回から集計開始です。いきなり限界点でしょうか?

クイズ ああっ女神さまっは、コンボボーナスの点数が大きいだけに、点数の更新具合もとんとん拍子。しかし、トップと個人申請で送られてきた2位との差は、コンボボ

ゲー事典 **ハイスコアFAQ** Q：「ギルティギア ゼクス」は、勲章モードの方が圧倒的に稼げるため、「デッドオアアライブ2」のように、通常モードをキャラ別、勲章モードを全キャラ共通で集計するのがベターではないでしょうか？ A：「ギルティギア ゼクス」はランキング画面が両モード共通なので、点数が低くランキング画面にスコアを残せない (次ページへ)

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名	怒首領降
集計部門（コースなど）	ストーリーモード
スコア（タイム）	23,646,800
面数	全25面ALL
難易度	工場出荷設定（完全ノーマル）
備考	うさぎ使用　残×5 連付き（シンクロ30連）　同付き
達成日	2005年　12月　31日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）	残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、クリアするタイミングが重要です。 点効率は1面クリア時……約84万 10面クリア時……約1,020万 20面クリア時……約1,750万です。
ゲームセンター 名前	アミューズメント アルカディア
ゲームセンター 電話	03-5433-71××
住所	東京都世田谷区若林1-18-××
スコアネーム（最大20文字）	TKN-NSK
以上のスコアを記録したことを証明します。	
店長	鈴木 雅弘 （印）

個人申請ハガキ記入例

ナイトスラッシャーズ		1,744,100	ZAPUL-挑発役 DEB㊄㊜	レタス702(北海道)
ファイナルファイト	コーディー連付き	5,204,140	ZARIA-CAN	レジャーパレス(北海道)
	コーディー連なし	4,793,740	COD	アミューズメントフォーラムモア(東京)
2000年4月[illegible]日締め切り分の訂正				
グンペイ		9,999,900	LEA	ソニックビーム松戸店(千葉)
2000年6月18日締め切り分の訂正				
1on1ガバメント		0.314	GGG	ゲームハウスピットイン(愛知)

バトルギア	弩級	3' 01" 442	マコガワ-HAL	個人申請遊SPACE SPLA(兵庫)
	超弩級	3' 24" 432		
グラディウスⅣ	4番装備	5,477,300(10周目4面)	ユセミSWY	ギャレッソ津田沼店(千葉)
ジョジョの奇妙な冒険	チャカ	2,794,800	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ(東京)
パカパカパッション2		3,664,200	KYG	個人申請アミューズメントスクウェアーダイコー東岸和田店(大阪)
デイトナUSA2 パワーエディション	上級	3' 36" 596	MSO-1O-LIE	個人申請明大前ゲームinナミキ(東京)
サイドバイサイド2	超上級	2' 54" 30	終～了～!! D.Hill(D.H)	個人申請ゲームファンタジア新小岩(東京)
ストリートファイターZERO3	ユーリ	7,166,900	ヘボイ	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
ストリートファイターEX2	D.ダーク	3,521,400	いりびし	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
	ほくと	3,246,200	「手のひらに星」FAD-VAP	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	ブランカ	3,273,800	錫呪	Jogo江古田店(東京)
	シャロン	3,215,600	キマトラ	
	ガルダ	3,883,600	ゲイの為なら女房も捨てる!? カリスマ骸	えの木(高知)
	カイリ	3,398,900	1クレ更新。しかし…。BBC	
怒首領蜂	Bタイプ	695,996,270	NAL	個人申請アリス金山店(愛知)
レイディアントシルバーガン	ステージ2	22,475,790	KNN-SSP-シルやり会-ボ敵	アミューズメントフォーラムモア(東京)
戦国ブレード	アイン	2,361,000	J.G.K-ALL㊓	タイトーイン002スタジアム(大阪)
L.A.マシンガンズ		3,959,450	JKP猪名野の夏疾風 RDX-寛千代	個人申請新宿スポーツランド西口店(東京)
ブレイジングスター	DINO-246	61,790,040	HYAKU-さめじま会長(TTJ)	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店(大阪)
ストリートファイターEXPLUS		3,037,800	限界の見えんキャラ BBC	えの木(高知)
ウィンターヒート	ショートトラック	42" 73	KHJ	個人申請コスミックプラザABC(大阪)
	クロスカントリー	4' 34" 73		
バトルサーキット	ピンクオーストリッチ	50,496,900	MTF-Toえどまえ-高下畑セイイチ	個人申請ICサービス砧店(東京)
	サイバーブルー	33,993,200		
雷電DX	初級連付き	7,540,000	地獄龍-CHOKU	個人申請セイタイトーサンヒルバージョン(栃木)
	初級連なし	7,488,870	地獄龍-CHOKU 翌日は筋肉痛	
セガラリー2	初級	2' 40" 14	DKI㊮	個人申請エクシブワールドbyセガ(群馬)
	中級	2' 54" 23		
	上級	2' 43" 61	NJA-yeti@SnowEmperor	個人申請エクシブワールドbyセガ(群馬)
ストライカーズ1945	メッサーシュミット	2,214,700	PPR-KTL-IZK リハビリ中	タイトーイン002スタジアム(大阪)
疾風魔法大作戦	ボーンナム	2,249,007	G.M.C.説教T・H㊚	モンキーハウス本館(福岡)
	ニルヴァーナ	2,054,497		
豪血寺一族2	大山 礼児	5,334,700	ゆでたまご派♡ あーちゃん	アイリン夢空間(岐阜)
燃えよ！ゴン太		852,600	あーちゃん	アイリン夢空間(岐阜)
鉄拳2	風間 準	1' 19" 58	MKH(めめたん♡)	ゲームコーナーフジ(東京)
龍虎の拳	リョウサカザキ	1,164,920	浅井にバカにされた男	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店(大阪)

ーナス1回分のようです。

マーヴル VS. カプコン 2は先々月分のスコアが今回のトップに。お店側のキャラ記入漏れが原因なのですが、2ヵ月前にこのスコアを出していたのは、すごいとしかいいようがありません。

ぷよぷよDA！は初回集計以来初めての更新。なぜか初回スコアを更新したプレイヤーが突然3名も現れました。泣く人もいれば笑う人もいるという感じでしょうか。

グレート魔法大作戦のミヤモトですが、ラスボスの右手と宝箱で1個ずつ落とした以外は、シークレットアイテムを全部取ったとのことです。

餓狼 マーク オブ ザ ウルブスはご覧のとおり、ほぼ茶柱氏の独占状態。お見事！

パワーショベルに乗ろう!!のコミカルモードはタイムボーナス重視ながら、やはり勝負はカメすくい。このスコアは金×3匹、緑×13匹という引きだったそう。

L.A.マシンガンズはラスベガスコースで、開幕からボスまでコンボがつながったため、大きく点数を伸ばしたそうです。

ジョジョの奇妙な冒険は、チャカでオールパーフェクト、オールファイナルのスコア。タンデムで挟み込むキャラではないので、かなり限界に近いのではないでしょうか。

訂正ですが、グンペイはカンスト時のスコアの十の位が9になっていました。また、1on1ガバメントは表記の誤りです。お詫びするとともに訂正させていただきます。

ゲー事典 通常モードのスコアを確認するためには、頻繁にバックアップデータをリセットするか、ALLクリアの瞬間に店舗の方に確認してもらうしかありません。しかし、前述のような方法は店舗によっては非常に困難です。そのため、現在のルールに設定させていただきました。ランキング画面がモード別になっていれば、掲示していただいたルールになっていたはずです。

7月16日時点

HI-SCORE

ハイスコア全国集計

秋の新作ラッシュ目前。期待のタイトルも見えかくれしてきたぞ。
お気に入りのゲームを発見したら、わき目もふらずにやり込もう。

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。
なお、★に関する特別な集計はありません。

ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3-8-33 ピースビル南町1F ☎022-216-5941

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	マーズマトリックス	999,999,999,990	J-K-MRN-HDS	ALL モスキート02 ex 3928713
2	デッドオアアライブ2 (サバイバル)	30,093,476	小泉@電柱■	ALL あやね ネバーランド!?
3	グレート魔法大作戦 (カルテ)	35,208,740	梅喧姉さん	5面 アイテム101個
4	バトルガレッガ (ノーマルキャラ)	10,700,500	吾が真を全うせんby亡教頭XYZ	ALL シルバーソード
5	バトルガレッガ (ノーマルキャラ)	10,706,080	全機体1千万点以上クリアあと1機体XYZ	ALL グラスホッパー 9ヶ月

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7-12 ☎019-651-6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (J-B 5th)	31,332,360	T.Kiz	残ライフ6-5 ラスボス×16
2	マーズマトリックス	340,099,082,770	T.Kiz	ALL モスキート02
3	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス (グリフォンマスク)	2,214,600	Y.K	ALL
4	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス (牙刀)	2,932,600	Y.K	ALL
5	メタルスラッグ3	6,212,540	RXG	

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8丁目南3-15 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイブブレイド	68,905,950	ZAPUL-飴神 CANDY	ALL 連付 レム
★	クイズ ああっ女神さまっ ~闘う翼とともに~	7,449,700	村井の弟子DEB㊫ 手塚理美で100万落ち	ALL 97% 師匠×1
3	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	32'07"00	ZAPUL-相談役 なまら火いつくぜ!	ALL 超達人コース
4	パカパカパッション スペシャル	2,412,890	HuN	ALL マニアック 93-97-93%
5	スクランブルフォーメーション	10,000,000+α	FLG-BIN㊀	7周目で達成

アミューズメントパークフリーダム平店

福島県いわき市平字田町67-2 ☎0246-22-9455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダンスダンスレヴォリューション 3rdMIX PLUS(SSR)	97,516,720	KOU-AYR-NORI	ALL シングル・ランキング2
2	ダンスダンスレヴォリューション 3rdMIX PLUS(SSR)	86,992,150	神楽 綾乃	ALL ダブル・ランキング2
3	ビートマニア コンプリート MIX2(クラシックリミックス)	2,783	321-SUZUKI	ALL
4	ビートマニア コンプリート MIX2(アッパービート)	3,373	KOU-AYR-NORI	ALL ピカグレ1500くらい
5	ストリートファイターZERO3 (かりん)	5,453,800	KOU-IYR-MASA	ALL P×14 無敗 90秒×1,89秒×1

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1F ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイブブレイド	66,524,530	Ⓕ	ALL 連付 レム
2	ストライカーズ1945Ⅱ (P-38 ライトニング)	2,960,300	DJ LALA	ALL 連付
★	戦国エース (アイン)	1,915,500	DKY	ALL 連付
4	ブレイブブレイド	51,143,200	ワインは白。	ALL 連付 ロゼ
5	レイストーム (R-GRAY1)	15,099,000	RSS 仙台最後のレイストーマー	ALL 5機設定

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイブブレイド	69,450,170	T^3-連続駐禁&免停 30,000円落ち	ALL 連付 レム
2	マーズマトリックス	639,928,099,980	激辛穴うめスコア CAN㊎	6面 モスキート02 Exp.360万
3	上海 ~昇龍再臨~ (パンダモニアム~陰と陽~)	620	ZAPUL-憎まれ役 ごめん>㊇	ALL
4	爆裂ブレイカー	951,550	T^3-ミレニアム萎え 弘	ALL 連付 ハンセ
★	ナイトスラッシャーズ	1,744,100	ZAPUL-挑発役 DEB㊄㊫	ALL 連付 クリストファー

ゲームセンターアレックス

埼玉県浦和市高砂2-8-16 ☎048-822-8438

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよDA!	215,953,642	踊るナマ物タンノ君 by HTR-T.B	中辛ALL フル連[illegible]
2	ぷよぷよ通	1,035,976	死ぬまでぷよぷよ同盟 SPD-Y.I	サタンで死んだ…。Ⓑ861ブロック,MAX16連鎖
3	ギガウイング (ポーチカ)	244兆8862億4587万8700	ヘタレインド人㊇	ALL 連付 6面 [illegible]124秒
4	マーズマトリックス	844,827,255,300	YAS	ALL モスキート02 連付 2500億落ち
5	デッドオアアライブ2 (サバイバル)	29,074,779	あのレギオンを特訓中 PPP-TKN	ALL あやね

プレイランドエフワン

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1F ☎022-261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (美作 いろり)	30,051,000	BLC-CRS	ALL 1ミス 2つ…
2	鉄拳3 (風間 仁)	1'31"31	宮村仁 自由人記念	ALL 連同付
3	戦国ブレード (翔丸)	1,471,100		2-4 連付
4	戦国ブレード (ユーニス)	1,379,300		2-4 連付
5	戦国ブレード (こより)	1,032,000		2-1 連付

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目 オークビル2F ☎0166-53-5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴル VS. カプコン 2	2,590,089,500	EDN	ALL マグニートー、ハルク、トロン
2	パカパカパッション スペシャル	2,374,930	LAYER	ALL 91%-97%-93%
3	メタルスラッグ3	6,362,070	MASANE	ラスボス エリ&ターマ
4	ショックトルーパーズ 2ndスカッド(トーイ)	9,783,300	Dr.ダークネス イリュージョン	ALL ノーミス
5	デッドオアアライブ2 (ハヤブサ)	2'59"69	Q	ALL

ガリバー熊谷店&柏店&青葉台店

埼玉県熊谷市筑波2-49 熊谷駅前ビル1F&B1F ☎048-521-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーズマトリックス	431,672,534,080	COP	ALL モスキート02 残1 2,146,030 青葉台店
2	パンチマニア ~北斗の拳~	27,256,700	てんちよ(小さい「よ」じゃない)	中級(レイ編) 青葉台店
3	ドラムマニア2ndMIX (リアル)	229,557,000	壊し屋	熊谷店
4	ドラムマニア2ndMIX (エキスパートリアル)	277,090,000	壊し屋	熊谷店
★	ビートマニア コンプリート MIX2(クラシックリミックス)	3,293	S.K	熊谷店

ゲームインダイエー

千葉県市川市南八幡4-1-3 駅南ビルB1F ☎047-376-9764

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイブブレイド	67,804,860	MIRAGE-MAX	ALL レム 残0
2	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ナオキ)	4,791	7777	
3	ビートマニア コンプリート MIX2(ファイナルステージ)	3,548	DEAD	
4	ビートマニア コンプリート MIX2(クラシックリミックス)	3,213	DEAD	
5	ビートマニア コンプリート MIX2(ナグレオ)	3,007	TAMA	

■ハイスコアに関するご問い合わせは、E-Mail、FAXをご利用ください

お寄せいただいた質問はアルカディアHP「ハイスコアFAQ」に掲載させていただくことをご了承ください。これは情報の共有とルールの浸透を目的とするものです。ご理解ください。

お問い合わせ内容に対して完全にお答えできるわけではありません。現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請をするにあたり、公平さを欠くようなご質問にはお答えできません。また、直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

宛先 hi_score@arcadiamagazine.com
題名 「ハイスコアに関する質問」
メールタイトル（subject）には上記タイトルを必ず明記して下さい。

■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号 03-5433-7212

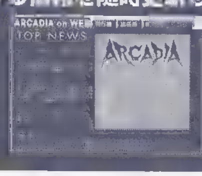
質問をお寄せいただく場合、あなたの氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスもしくはFAX番号を必ず明記ください。

(電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願いいたします)

ARCADIA on WEB

http://www.arcadiamagazine.com/

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。



ゲー事典 **ハイスコアFAQ** Q：ビジュアルメモリ(以下VM)ですが、最近では対応筐体がそこそこ出まわっているようなので、「ハイスコア全国集計」でも使用を認めほうが面白いと思うのですが？
A：VMを使用したスコアを認めていないのは、対応筐体の出まわりの問題もありますが、なにより「ドリームキャストと対応ソフトを所持している、やりこんでいる」(次ページへ続く)

メーカーからのメッセージ

TAITO／SUCCESS
サイヴァリア

Q 大台の4000万点に到達し、ハイスコア争いの熱は今だ冷めやらぬ、といった[illegible]じですが？

A 4000万ですか!? 正直最初に聞いたときは驚きました。さすがですね。脱帽です！ いったいドコまで伸びるのか、楽しみですね。
サイヴァリア・リビジョンでは、業務用シューティングでは初の試みであるリプレイモードが搭載されます。スコアラー間で波紋を呼びそうな、このモードですが、より多くの人にスコアアタックの楽しさを知って頂ければ、幸いです。自分のプレイを見られたくない方は、穴場のゲーセンを見つけてプレイしましょう!?

(株)サクセス プロジェクトリーダー 江川野 [illegible]司氏

SEGA／SONICTEAM
サンバ DE アミーゴ

Q ついにカンスト達成となりましたが予想はされていましたか？ あるいは、カンストするよう調整されていたのでしょうか？

A カウンターストップは、実は予想していませんでした。理論上は分かっていたんですが、アミーゴうちとかピッタリタイミングで相当数成功しないとカンストしないので問題ないだろうと思っていたんです。「サンバは、カンストしますね」とユーザーから聞いたときは、本当にびっくりしましたね。でも、ここまでユーザーの皆さんがやりこんでくれて、チーム一同非常に喜んでいます。これからも、良い作品を作れるようがんばりますので応援してください。

(株)ソニックチーム プランナー 中村 俊氏

CAPCOM／TAKUMI
マーズマトリックス

Q 今回集計にて、モスキート01／02ともに複数名のカンスト達成となったことについて、コメントをお聞かせください。

A 狙えるものなら狙ってみなさいという裏で、すでにやられていたのだろうか……。え～、くやし紛れに何かを言うとするならば。実は、緑色の数字は、小数なんですよ。小数点を入れ忘れただけで、真のカンストはまだまだ先ということにしといていただけるとありがたい。というか、それでいきましょう。あるいは、「全面クリア0点への道」とか。まだまだ遊ぶ要素は残っていると思うので、みなさんよろしゅう、たのんます。

(株)タクミコーポレーション プロジェクトリーダー 西 敬史氏

池袋プレイランドラスベガス&上福岡プレイランドカーニバル
東京都豊島区西池袋1-22-4 信和ビル1F ☎03-3982-1817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	マーズマトリックス	999,999,999,990	REF	ALL モスキート02 EXP 07232803
2	ストライカーズ1999 (F-4 ファントムⅡ)	3,217,500	ISO	ALL 残機3 ボム9
3	ストライカーズ1999 (F-117 ステルス)	3,179,300	らぶりぃ☆はるちゃん	ALL ラスボス4万落ち
★	アクアラッシュ (初級)	308.66	るたまあ♡	ALL 5/5のスコアです。申し分け御座いません スコア㊣
5	アシュラブレード	740,700	.59(えっくす)	ALL アリス パーフェクト8

ジョイプラザはなまる
東京都北区十条仲原1-8-27 十条ホワイトビルB1F ☎03-3906-2212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック3	299,708	て・し・キャラット	ALL Jガラージ1ミス
2	てんこもりシューティング (初級)	946,950	ホワー連合 ズバ番	ALL 連付
3	てんこもりシューティング (中級)	1,924,330	ホワー連合 ズバ番	ALL 連付
4	ロジックプロ	32,042	ムスビ	ALL
5	エキサイトバイク	3,600,000+α	PGN-?	TRACK7 5時間半 ベスト 1' 07" 66

ゲームビンゴ
千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ダンスダンスレヴォリューション 3rdMIX PLUS	97,289,925	YKP-タバスコ部	フェイバリットソング ベーシック
2	上海 ～昇龍再臨～ (陰と陽)	4,540	luce	
3	メタルスラッグ3	8,158,870	N.S	ラスボスまで
★	ビートマニア コンプリートMIX2(ナグレオ)	3,132	にんじん食べられるよ らっきょは苦手だけど	前回比+2 2度とやりません(死)
5	マーズマトリックス	364,258,852,970	オレにはできない… MJN-T.Y	モスキート02 ラスボス バラ形態

Jogo江古田店
東京都練馬区旭丘1-71-10 ☎03-3954-9261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス (グリフォンマスク)	3,332,600	AES-茶柱	ALL 同付
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(いぶき)	9,520,300	もの字	ALL 連付
★	ストリートファイターEX2 (ブランカ)	3,273,800	錫呪	ALL 連同付
★	ストリートファイターEX2 (シャロン)	3,215,600	キマトラ	ALL 連同付
5	テトリス・ザ・グランドマスター	8'32"90	SAL	GM BIGモード

アミューズメントフォーラムモア
東京都新宿区新宿3-23-14 SHAビル ☎03-3354-2598

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	レイディアントシルバーガン (ステージ2)	22,475,790	KNN-SSP-シルやり会-ボ[illegible]	ALL 連同付 予選うぐぅ
2	バカバカパッション スペシャル	2,540,180	RYO@champion	ALL XLボコボコ 95-98-97
3	雷電DX(初級連付き)	5,277,080	間違えて赤ボム 取ってるし よっし	ALL 2P側
4	パズループ (とことん)	1,577,950	KNN-AYU-SSP-KIZ	ALL はね～
★	ファイナルファイト (コーディー連なし)	4,793,740	COD	ALL 同付

ゲームコーナーヤングパレス
千葉県鴨川市横渚884-6 ☎0470-93-6431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターEX2 (D.ダーク)	3,521,400	いりびし	ALL 連付.同付 爪×6 ⓚ119万
★	ストリートファイターZERO3 (ユーリ)	7,166,900	ヘボイ	ALL 連同付 ノーマルモード
★	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス (B.ジェニー)	4,274,700	AES-茶柱 えど氏 カレー御馳走様でした	ALL 連同付
★	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス (双葉ほたる)	4,255,800	AES-茶柱	ALL 連同付 オールP
★	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス (北斗丸)	3,755,800	AES-茶柱	ALL 連同付 オールP

P.C立川店
東京都立川市柴崎町3-3-9 ☎042-524-1156

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイブブレイド	67,255,140	KNN-SOR-SSP-KI●	ALL ロゼ
2	ブレイブブレイド	70,405,800	紗夢でゴハン3杯おかわり 復活のEZN	ALL レム 1日1紗夢 ゲーセンじゃコケないよ
3	サイヴァリア	37,907,290	手を掲げ、声高らかに「了解。イージス！」	ALL 1日1イージス☆ カオルちゃん萌へ～♡
4	ぐわんげ (柊 小雨)	58,482,027	ダイエット中につき、おかし返上♪みこりん	ALL 金45647 1ミス 団子キライだしな
5	怒首領蜂 (Cタイプ)	544,856,690	ぼんきち	ALL ショット強化 残×2

アミューズメントランドKentagon
東京都新宿区百人町1-10-7 一番街ビル1F ☎03-3351-5042

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	マーズマトリックス	999,999,999,990	なんでカンスト？どん	ALL モスキート01
★	マーズマトリックス	999,999,999,990	恐い人代表 G・F○員by店	ALL モスキート02
★	ブレイブブレイド	72,608,130	T^3-CYR-WIZ	ALL レム
4	ブレイブブレイド	55,726,840	穴うめスコア	ALL キース
5	マーヴル VS. カプコン 2	2,908,438,700	N.K	ALL マグニートー、Dr.ドゥーム、S.飛竜

ゲームセンターB-1
千葉県柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1F ☎0471-44-5597

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1945Ⅱ (震電)	2,976,100	中野龍三	ALL 連付
★	マーズマトリックス	999,999,999,990	ダメシューターK・K	ALL モスキート01 3,818,804倍
3	サイヴァリア	28,363,820	TJK	Lv209 6-B 連付
4	グラディウスⅣ (3番装備)	3,880,700	菅谷君	6-6 連付
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ヒューゴー)	7,628,200	でんでんムシ02号	SAⅡ CPUQ乱入有

ゲームコスモ町田店&タイトーイン町田店
東京都町田市原町田4-2-15 ☎042-727-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーズマトリックス	990,991,166,680	六神合体 ゴッドマーズ	ALL 寸止め部門 モスキート02
★	ストライカーズ1999 (F/A-18 ホーネット)	3,201,000	SYG-中野龍三	ALL
3	ストライカーズ1999 (F-117 ステルス)	3,050,700	HLK	ALL 残2 B9
4	ストライカーズ1999 (X-36)	2,388,600	MIDさん御元気ですか？ MIZ	ALL
5	てんこもりシューティング (初級)	900,160	ホワ～連合ズバ[illegible]	ALL 連付

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1F&B2F ☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイブブレイド	70,700,920	三沢(社長)	ALL 連付 レム
★	ストリートファイターEX2 (ほくと)	3,246,200	「手のひらに星」 FAD-VAP	ALL 連同付 シャドウ 108.5万 爪×4
3	トラック狂走曲	7'13	トラック	ALL わっぱじん 129K
4	ダービーオーナーズクラブ2000	36億3930万	バスターソニック	
5	ミリオンヒッツ	614	あ族、とみおか&あつし夫	2人プレイ 曲名 バイキング

トライアミューズメントタワー
東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	マーズマトリックス	999,999,999,990	ISO	ALL モスキート01
★	マーズマトリックス	999,999,999,990	てきとー ここの店員 OKU 祝ALL	ALL モスキート02 2名達成
3	ブレイブブレイド	71,088,210	ZBL-らじあめ	ALL レム
★	メタルスラッグ3	9,795,600	TETU	ALL ノーミス 10万落ち
5	ストライカーズ1999 (F-4 ファントムⅡ)	3,225,100	ISO	ALL 一応ノーボム

ゲー事典 といった、ゲームセンターでのプレイとは関係のない部分がスコアに影響してしまうからです。そのため、今後もVMを使用したスコアは基本的に集計対象としない予定です。「ハイスコアを狙いたいんだけど、ドリームキャストを持っていないので予選落ち……」というプレイヤーが出てくる可能性が高いことを考えれば、ご理解いただけるのではないでしょうか。

ハイスコア通信
ハイスコア集計店からのメッセージ

●レジャーパレス(北海道)
富山県から帰郷した常連によってサークルSEPULが解散してしまいました。残念でなりません。そこで新サークルZAPULを結成しました。詳細はレタス702の通信欄を見て下さい。 担当君

●ゲームプラザヴィクトリア(北海道)
スラッシュアウトをやりにきてね♡ ホームページにもあそびにきてね!!

●レタス702(北海道)
SEPULを使うなと会長らしき人物からクレームが来たので新サークルZAPULを立ち上げました。現在会員募集中。それはいいんですけど、俺はもうクレーム対応はしたくありません(笑) by㊨

●ロッキーワールド仙台店(宮城県)
YAHOO!オークションでうちの店員菅原和男(小泉)からプレステ2をサギった御人へ、和男君がへこんでいたのでお金かえしてあげてね♡ P.S.無理にとはいいません。

●アミューズメントパークフリーダム平店(福島県)
オールドゲーム大人気です(爆)。時代が流れても面白い物は面白いと実感する今日このごろです。

●ゲームセンターアレックス(埼玉県)
スコアラー募集中です。入荷して欲しいゲームや、その他要望がありましたら、気軽に店員まで声をかけてください。

●ゲームインダイエー(千葉県)
当店では、ポップンミュージックフリークの方が多く、コミュニケーションノートもポップンだらけです。今、9人ポップンの話が出ておりますが、ぜひ私もという方、ボ集中です by女店員1号

●ゲームビンゴ(千葉県)
あらたなレゲーとしてドルアーガの塔が登場。マニアな人はプレイしに来るべし!(この号が出る頃にはなかったりして…) スコアラーも募集中!(切実)

●ゲームコーナーヤングパレス(千葉県)
江藤恵氏、キマトラ氏、入菱氏、ズバ番氏、御来店ありがとうございました。 常連一同

●トライアミューズメントタワー(東京都)
新作を大量に入荷して、皆様の御来店をお待ちしております。現時点で、オラタン5.66が3台あります。他の新作も3~4台入荷の予定です。

●ゲームセンターB-1(千葉県)
今回よりハイスコア掲載店となりましたゲームセンターB-1をよろしくお願いします。当店では毎週様々なイベントを開いておりますので、是非一度おこし下さい。

●ジョイプラザはなまる(東京都)
みんな予選落ちみたいでちっとも申請してくれません。頼むから毎月5コはヤッテクレ。 byおとや ズバ番先生これからも遠征の鬼として頑張って下さい!

●ゲームコーナーフジ(東京都)
茶柱くん、今度来る時は必ず連絡してから来てね。

●アミューズメントフォーラムモア(東京都)
用語解説!「文鎮」 紙が動かない様に乗せるおもりの「文鎮」。転じてイスから一歩も動かずにスコアアタックを続ける様を言い表します。そこのアナタも「文鎮」の如くがんばってスコアを出して下さいね。 byおみせ

●プレイシティキャロット巣鴨店(東京都)
就職してからとても忙しかった、こまつ先生もこの度2週間の夏休みをもらったそうで、うらやましい限りです。でも仲間内では、遠回しのクビ宣言なのでは? とリストラ説が流れてます。かわいそうに。

●Jogo江古田店(東京都)
呑み会参加者の方々お疲れ様でした。それとスコアアタックに駆けつけて来て下さった方々、本当にありがとうございました。

●P.C立川店(東京都)
当店では、オラタンVer5.66、アウトトリガー、スパイクアウト、ガントレットダークレガシー…などが4人対戦・協力台となってます。また、近日入荷のスラッシュアウトも4人協力台になる予定です。

●ゲームコスモ町田店&タイトーイン町田店(東京都)
HLK氏、ズバ番氏、まえだあき氏、RCA・NST氏ご来店ありがとうございました。

●Jack&Betty日吉店(神奈川県)
申請数が少ないです。当店は持ち込み基板での遊技も可能ですので、ちょっと古いゲームのスコアアタックに最適です。是非御利用下さい。

扇ヶ丘レジャーセンター
石川県石川郡野々市町高橋町15-12 ☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	サイヴァリア	40,492,100	MA.	ALL なんちゅーか5C
2	メタルスラッグ3	9,536,310	TJH(某T)	ALL ラグネーム内C無し
3	ブレイブブレイド	64,076,480	KTN	ALL
4	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ピアノ)	3,009	DAPK	
5	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ナオキ)	4,669	DAPK	

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1F ☎0263-35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1999 (F-117 ステルス)	3,224,300	月1常連HLK@池袋	ALL 1周120万 使用ボム×4 連付
2	新日本プロレスリング闘魂烈伝4	3'47	㊙おさる	ALL 坂口
3	上海 ～昇龍再臨～ (パンダモニアム～陰と陽～)	692	はるく	ALL
4	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(オロ)	2,340,800	神はスゲェ!!	最終面
5	トラック狂走曲	8'13	トラきち	ALL ハルカ

GAME BOSS
神奈川県横浜市中区吉田町1-1 ☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66	2'58"70	にゃこ	ALL CPU一本先取制 アファームド・B
2	マーズマトリックス	407,511,729,390	B.B	ALL モスキート02 連付 EXP 1,926,481
3	上海 ～昇龍再臨～ (パンダモニアム～陰と陽～)	508	最近チャリンコ買いましたYDOGです。	ALL
4	レイフォース	5,710,300	BAG	ALL ノーマル設定
5	パンチマニア ～北斗の拳～	85,169,200	B・K OKA うまい!バーキン	ALL 最上級コース 世紀末覇王伝説編

ゲームプラザイエローハット
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎052-453-5857

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999 (X-36)	1,153,500	LUXMAN8.2i	2-1
2	ストライカーズ1999 (F-4 ファントムⅡ)	1,610,600	JR.くん	2-5
3	Mr.ドリラー (1000m)	961,910	HIDDY	ALL 連付 ノーミス 4'52"2 AIR+5-3
4	マーヴル VS. カプコン 2	2,452,781,000	火龍戦車死亡5秒前。イエロー最後の穴ウメ	ALL ケーブル、アイスマン、パレッタ
5	新日本プロレスリング闘魂烈伝4	4'13	H/A	ALL シングルマッチ 坂口征二

夢空間ファンタジー
長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎0266-72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ3	8,869,420	人生メタスラ F.M	ALL 連付 残×0
2	バカバカパッション スペシャル	2,146,300	人生バカバカ Sin	外付け巨大スピーカー×2 1Z-6Z-8F
3	ロジックプロ2	LQ300	人生ぷよぷよ 園長	ALLⓟ ノーアイテム
4	Mr.ドリラー	955,225	人生ぷよぷよ 園長	連付×2 2コ取×2
5	テトリス・ザ・グランドマスター	10'15"68	人生GM NSZ	GM へっぽこ×(2+α)

マットマウスパートⅡ
神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	デッドオアアライブ2 (サバイバル)	43,479,177	AMN	ALL ジャン・リー
2	メタルスラッグ3	7,603,210	DRA	
3	グレート魔法大作戦 (ミヤモト)	580,072,940	DAL	連付 アイテム表示有
4	バカバカパッション2	2,054,740	KST	マニアック
5	バカバカパッション スペシャル	2,387,800	DAL	マニアック

ゲームプラザトンガ王国
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F ☎052-452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	マーズマトリックス	999,999,999,990	・F・	ALL 連ナシ モスキート02
2	クイズ ああっ女神さまっ ～闘う翼とともに～	3,662,400	往年のスコアラー TPL	ALL 95%
3	上海 ～昇龍再臨～ (パンダモニアム～陰と陽～)	716	LAC-HERO	ALL
★	レイクライシス (WR-01R)	25,202,550	増田夫妻ご出産おめでとう NWR-KAZ	ALL 連付 ラスボス前 1521万
5	ブレイブブレイド	60,269,020	お姫様にドリルだ。モナ王	ALL 連付 ロゼ

アイリン夢空間
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎058-327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダンスダンスレヴォリューション 3rdMIX PLUS	93,496,860	片瀬 ユキ♡ 長谷川 さなえ♡	ALL ランキング1
2	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル (アーティスト)	3,352	ただいま 連続浮気中 あーちゃん	ALL コース1
3	グンペイ	9,999,900+α	いしくん	カンストです
★	デッドオアアライブ2 (ハヤブサ)	2'09"50	修理代30万破壊魔 まーくん	ALL 同付
5	グラディウスⅣ (1番装備)	3,023,900	カミーユ・ビンタ	5-7 フォースフィールド

ゲームセンターUFO伊勢原店
神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 伝田ビルB1F ☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グレート魔法大作戦 (ミヤモト)	50,276,670	CKN	ALL アイテム×102
2	マーヴル VS. カプコン 2	2,305,029,100	ぷよきち	ALL
3	ビートマニア フィーチャリング ドリームズ・カム・トゥルー	288,571	DJ SMJ	ベーシック コース
4	ビートマニア フィーチャリング ドリームズ・カム・トゥルー	272,493	DJ SMJ	ハードコース
5	ストリートファイターZERO3 (サガット)	1,720,100	V-イズム	ALL V-イズム

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	上海 ～昇龍再臨～ (パンダモニアム～陰と陽～)	618	417	
2	マーズマトリックス	359,741,188,690	T.T	ステージ6 モスキート02
3	メタルスラッグ3	8,006,050	MEK	ALL
★	パワースマッシュ	4,915,798	KEI	Yevgeny Kafelnikov
5	バーチャストライカー2 ver2000	19	S.H	GOAL21 LOST2 南アフリカ

GAME CONDOR PARTⅡ
静岡県静岡市鷹匠3-1-13 スカイコーポ1F ☎054-255-4363

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーズマトリックス	472,534,478,450	AUN-CM㊞	モスキート02 6ボス 4機設定
2	バトルガレッガ (ボーンナム)	16,786,790	成田シノブ	ALL 2ミス
3	エスプレイド (相模 祐介)	20,901,070	EY	ALL
4	ギガウイング	257兆7074億9654万1650	美作党金党員とCM㊞さん感謝ⓟ	ALL L287 マイナス8兆位
5	ギガウイング (ポーチカ)	192兆6875億4004万8030	ねこみみシスター?	ALL L286

アベニュー[illegible]口店
山梨県甲府市北口2-9-11 ☎055-227-8681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アクアラッシュ (エンドレス)	2,014	NGP-ANP やっと2000	
2	アクアラッシュ (初級)	345.65	NGP-ALF	ALL
3	アクアラッシュ (練習)	208.95	NGP-ALF	ALL
4	アクアラッシュ (上級)	449.35	NGP-ALF	ALL
5	メタルスラッグ3	8,095,270	MSN	ALL

ゲー事典 ハイスコア集計店HP：■ゲームプラザヴィクトリア http://www.geocities.co.jp/Playtown-Toys/7401/ ■ゲームセンターB-1 http://user3.allnet.ne.jp/tap/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■ジョイプラザはなまる http://ueno.cool.ne.jp/hoehoe4th_hp/ ■ゲームコーナーフジ http://hey.to/gamefuji/

ストック基板であれば店員に一声掛けるだけで入れ替えも即できます。

●GAME BOSS(神奈川県)
スタッフ、常連さん、そろってダービーオーナーズクラブにハマってしまいました。バトルギア2、4台通信で稼働中です。

●夢空間ファンタジー(長野県)
HPリニューアル完了しました。アルカディアHPよりリンクで来れます。ばんざーい。　byてんちょ

●アイリン夢空間(岐阜県)
会長より「今回も、浮気しちゃいました。次こそは……」
会員のみんなの意見「ハイハイ」
副会長より「スコアなんかやってないでFFやりましょう」

●GAME CONDOR PARTⅡ(静岡県)
レイアウト変更によりシューティングがやりやすくなりました。キングオブファイターズ2000、ギルティギアも大好評です。

●ゲームプラザイエローハット(愛知県)
この号が出る頃にはもう無い可能性がありますが、一応ラストっつー事で。8月末日をもって閉店いたしました。永年の御利用誠にありがとうございました。　ゲームプラザイエローハット一同より。

●ゲームプラザトンガ王国(愛知県)
増田夫妻ご出産おめでとうです。KAZ君スコア更新おめでとうです。店員一同より心をこめて♡　NMT君早くスコア更新して下さいね(笑)

●ゲームハウスピットイン(愛知県)
ちょっと古めの格ゲーで、ストZERO3とソウルキャリバーの対戦が盛り上がってます。キョーミがある人はご来店下さい。しかしこの号が出る頃、それらの台が健在かどうか定かではない(汗)　店員OGー

●遊ingポイントセオラ(滋賀県)
ちょっとしたバーチャロンコーナーが出来ました。5.66はもちろんのこと、OM6 ver3.3もありますよ。VMは必需品。カスタム機体やクイックメッセージはその場で作っちゃいましょう。

●GAME'S DRAGON(京都府)
直前でKOFが延びて非常にふぁっくな感じですが、ドラゾソもついに基板の持ち込みが可能になったのでよしとしましょう。今んとこ縦画面オンリーだけど、ビデオ録りもOK。のはず。

●GAME's MILK(京都府)
私の願いが通じたのか、今回は若手ががんばってくれました。とりあえずはご苦労様。更なる精進お願いします。この機会に若手がどんどん目覚めてくれればなぁと思う今日この頃。まさにアサガオの成長を見守る子供の心境ですね。　by剣聖布教委員会　との仕様-Ⓣ&ANCHAN

●ゲームプラザQティ(大阪府)
■コミ、熱い中来て下さった方々、どうもありがとうございました。来年もガンバリたいと思います。(SYGメンバー一同)

●ジャスコ川西店プレイランド(兵庫県)
遠方よりはるばるご来店くださったお客様方々ありがとうございました。また遊びに来てくださいね!

●スーパーヒーロー倉吉店(鳥取県)
夏休みに帰ってきてくれたみんなありがとう♡ 次は正月かな? 鉄拳TT、KOF等対戦相手求む!!　byらっきょ

●バリオ フィエラ ディ プローバ(広島県)
メタスラ3のスコアが結構伸びました。今後も期待をもてそうです。また、サイヴァリアでは、新スコアラーのFINAさんがクリア記念で初申請です。これからも上位スコアを目指してがんばって下さい!

●ゲームタウンスピリッツ合同集計(山口県)
オラタン5.66未入荷(汗)　ごめんね常連様達、PCBキット待ちです(出るのか?)　そのかわり?ギルティ、ジャイグラ、F355-CEは入荷するですよ(多分)

●えの木(高知県)
対戦野郎がバチバチする闘いを繰り広げます! 音ゲーマーが激しいビートを刻みます! スコアラーが稼ぎ失敗で台を蹴たくっています! この夏は是非広域指定集計店えの木に御来店下さい!!

●遊道楽箱崎店(福岡県)
PC立川の福田さん、ダイヤル連やセレクト基板など色々と教えていただいて本当にありがとうございました。おかげでスコア環境がかなり充実しました(感謝)^2

●アミューズメントラージ(福岡県)
8月号掲載分のスコアに不備な点があり、K氏、スコアラー、いろんな方々、にゴメンナサイ。だからせっかんはもうやめて下さい。
by店員ゆはし僕は元気です

●プラボ浦上店(長崎県)
当店まだまだスコアラーの人口が足りません。求ムー!スコアラー!

●ゲームプラザ白山(熊本県)
お願いだからスコア出して……

●ゲームスポットフォーカス(大分県)
スパⅡX、KOF.98の対戦台どうでしたでしょうか? 市外から来られた方々アリガトウゴザイマス! 今ごろはKOF2000、ギルゼクがフィーバー!(死語)　AVE

ジャスコ川西店プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16　☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴル VS. カプコン 2	2,133,398,900	AHE	ALL
2	ストライダー飛竜2	14,239,800	T.D久保田	ALL SS×1 S×3 A×1
3	エスプレイド (相模 祐介)	31,261,970	初めてノーミス クリア	残×6
4	メタルスラッグ3	9,400,480	SHO-I	ALL ノーミス エリ 50万落ち
5	ティンクルスター スプライツ	2,879,374	M・Kくん 「ランの変人失格スコア」	ALL アーサーシュミット MAX 36Hits

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F　☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーズマトリックス	459,871,613,970	クリア?	ALL モスキート02
★	ストライカーズ1999 (F-4 ファントムⅡ)	3,230,600	AXIOM-H.Y㊊	ALL 残3B9 1周119万
★	ブレイジングスター (DINO-246)	61,790,040	HYAKU-さめじま会長(TTJ)	ALL
4	サボテンボンバーズ	56,744,500	まJU	XX面(110面) もうやりません
★	龍虎の拳 (リョウ・サカザキ)	1,164,920	浅井にバカにされた男	ALL

遊ingポイントセオラ
滋賀県草津市大路1-7-12　☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア コンプリートMIX2(ナグレオ)	2,995	Afro	ALL HS-1
2	ビートマニア コンプリートMIX2(クラシックリミックス)	3,134	Afro	ALL HS-2
★	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス (ロック・ハワード)	4,165,700	リュー	ALL
4	マーズマトリックス	214,728,783,480	よーやくクリア OH!!	ALL 連付 モスキート02
5	サイヴァリア	27,964,710	987	ALL

スーパーヒーロー倉吉店
鳥取県倉吉市見日町633　☎0858-23-5255

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	2,989,100	Clever-平MT	ALL 2ミス 1周150万 連なし
2	怒首領蜂 (Cタイプ)	345,604,130	Clever-RVS (目標4億)	ALL MAX829HIT ショット強化
3	究極タイガー	1,771,590	KKK	エリア174 連なし
4	ダンスダンスレヴォリューション 3rdMIX PLUS	91,106,585	SiN5	コース3 アナザーダブル
5	ダンスダンスレヴォリューション 3rdMIX PLUS	89,021,895	ダメダメ AKI	コース2 アナザー サンダルはダメです

ゲームプラザQティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17　☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1999 (X-36)	3,361,900	SYG-あさば〜の一番弟子!!	加護パワー炸裂!! ALL 残3 B9
★	ドラムマニア 2ndMIX (エキスパートリアル)	282,972,600	SYG-㊫-まだまだ	2曲目ベスト SS G8
★	ドラムマニア 2ndMIX (リアル)	232,809,450	SYG-㊫-穴梅	G.3曲目に集中 SS 30万5
4	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(スペシャル)	5,364	TOKU3	2ヶ月前のスコア
★	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ピアノ)	3,403	TOKU3	2ヶ月前のスコア

GAME's DRAGON
京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888 ドルスTWO1F　☎075-822-3017

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラムマニア 2ndMIX (リアル)	191,013,650	音ゲー部隊と一切関係ありません	ALL アドベンチャー×3 ミス×1
2	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル	18	CCK@龍撰	ALL エキスパート 2ndStyleコース
3	閃激ストライカー	553,680,210	大門	9-3 連付
4	メタルスラッグ3	7,445,860	KST	ALL
5	ダンスダンスレヴォリューション 3rdMIX PLUS	98,285,480	Gon@f	ALL コース3 アナザー

ゲームセンターパスカル大福店
岡山県岡山市大福134-4　☎086-282-6667

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(7キー)	837,968	ZZZあいくち	
2	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ダンス)	5,421	HIGE	
3	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ナオキ)	4,867	HOE	
4	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(スペシャル)	5,058	HIGE	
5	テトリス・ザ・グランドマスター	10'19"36	MOE	ALL GM

タイトーイン002スタジアム
大阪府豊中市玉井町1-9-3　☎06-6844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	上海 〜昇龍再臨〜 (パンダモニアム〜陰と陽〜)	718	ナンデヤネーン	ALL
★	スター・ウォーズ:レーサーアーケード	2'59"197	アナ(うめ)キン	完走 イージー セヴゥルバァ
★	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	30'33"00	KTL-EL2	ALL 超達人コース Cボタンなし
★	戦国ブレード (アイン)	2,361,000	J.G.K-ALL㊗	ALL 連付
★	ストライカーズ1945 (メッサーシュミット)	2,214,700	PPR-KTL-IZK リハビリ中	ALL 連付

GAME's WiLL
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	30'39"00	w.	ALL ©無し
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ユン)	12,956,000	L2A-GYO	ALL 連同付
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(まこと)	13,557,700	ヅガ夫	ALL 連同付
4	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス (グリフォンマスク)	3,102,000	MK!	ALL 同付
5	メタルスラッグ3	9,229,650	it's hall	ALL 連付

パリオ フィエラ ディ プローバ
広島県広島市中区紙屋町2-2-17　☎082-242-7588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア	38,156,620	ビビり王 NMD-HIR	ALL Lv254 ラスボス120万落ち
2	グラディウスⅣ (6番装備)	2,252,200	YOH復活	5周目3面 FF
3	メタルスラッグ3	9,627,800	天方浩樹	ノーミス ALL エリ
4	ダンスダンスレヴォリューション 3rdMIX PLUS	89,998,760	SAM	シングル スペシャル
5	サイヴァリア	24,000,250	クリア記念 FINA	ALL Lv189 6-8

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F　☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ3	9,550,480	T-BOX TSY	ALL 残×2
2	怒首領蜂(Cタイプ)	656,299,610	揚雲	ALL 残×2 ショット強化
3	バカバカパッション スペシャル	2,015,540	M.♪	シルバーナビ-ファンタ JET-ファンタ XL-Z
4	ビートマニア コンプリートMIX2(ハードアナザー)	3,555	FAM	
5	ティンクルスター スプライツ	3,044,906	二代目-㊡	ALL 残×0 49Hit メヴィウス

GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワースマッシュ	4,370,124	S B K	ALL ロシア
2	ブレイブブレイド	64,929,720	DNTの弟子	ALL 連付 レム
3	新日本プロレスリング 闘魂烈伝4	4'28	T N F	ALL シングルマッチ 坂口征二
4	マーヴル VS. カプコン 2	3,020,567,300	デカイのちっこいの大キライ。FUJ	ALL 豪鬼、ガンビット、アイスマン
5	魔法大作戦 (ミヤモト)	3,033,330	マルチな管理人	ALL 連付

ゲー事典
ハイスコア集計店HP:■ゲームコスモ町田店　http://www.interq.or.jp/rabbit/war/cosmo.htm　■アイリン夢空間　http://www.ai-rin.co.jp/　■ゲームプラザトンガ王国　http://www1.ocn.ne.jp/~nmt/tonga/　■遊ingポイントセオラ　http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm　■GAME's WiLL　http://www.gameswill.co.jp/

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加ルール

■8月20日締め切り分から追加(変更)されたルール

●バトルギア2
コース別で集計します。車種別集計は行ないません。

●ミスタードリラー2
コース別のスコアで集計します。

●ギルティギア ゼクス
8月20日締め切りは全キャラ合同で、9月17日締め切り以降はキャラ別で集計します。通常モードと[illegible]章モードの別集計は行ないません。

●ザ・キング・オブ・ファイターズ2000
全キャラクター(チーム)合同で集計します。集計対象となるのはチームモードです。

●カートデュエル
レースモードのみ集計します。コースごとのラップタイムの集計は行ないません。

●イノセントスイーパー サイレントスコープ2
ストーリーモードのみ集計します(ゲームの稼働開始時期の関係で、8月20日締め切りからの集計となりました)。

●F355チャレンジ
DX、ツイン合同で、中級のコース別で集計します(9月号では7月16日締め切りからとなっていますが、これは誤りです。お詫びして訂正させていただきます)。

■集計打ち切りの部門

●マーズマトリックス
カンスト達成のため。

●ダンスダンスレヴォリューション 3rdMIX PLUS
ハイスコアに関しては3rdMIXと差がないため。

■9月17日締め切り分から追加(変更)されるルール

●スラッシュアウト
全キャラ合同で集計予定です。

●ジャイアントグラム2000 〜全日本プロレス3 栄光の勇者達〜
全キャラ合同で集計予定です。集計対象となるモードはシングルマッチです。

※そのほかのルールは、9月6日ごろアルカディアのホームページ(http://www.arcadiamagazine.com)上で公開する予定です。

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ
佐賀県伊万里市浜町5番街 エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ2(サバイバル)	1,799,653	Mr-AZX	エレナ 38人
2	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(牙刀)	1,535,000	Mr-LEO	ALL
3	武力〜BURIKI・ONE〜	1'04"86	Mr-Y・G	ALL
4	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(春麗)	4,474,200	Mr-KAN	ALL
5	マジカルテトリスチャレンジ フィーチャリング ミッキー	8,070,300	Mr-AZX	ALL ミッキー

プラボ浦上店
長崎県長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バストアムーブ2	249,860	YHG-SRM	ALL ショーティー
2	バカバカパッションスペシャル	2,521,460	GOD改め小瀬良	ALL 94-98-98
3	アクアラッシュ(エンドレス)	1,779	YHG-SRM	連付
4	マーヴル VS. カプコン 2	2,618,011,700	YHG-SAI	ALL ガイルα、バレッタα、ケーブルα
5	ぐわんげ(賀茂 [illegible]助)	24,016,505	BAN-MAX	ALL やり始め クリアしただけ。×18809

ゲームプラザ白山
熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラムマニア2ndMIX(エキスパートリアル)	2[illegible]1,048,000	KMJ(県人)@皿修理隊	ALL
★	ダンスダンスレヴォリューション SOLO 2000 (4パネル)	1,215,400	治安部長@YKQ	来店記念
3	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(リュウ)	7,351,200	バトルサンボの黒川君	ALL
★	ポップンミュージック ミッキーチューンズ	327,020	つっぱりハイスクール	ALL ×82
5	ギターフリークス 3rdMIX	224,931,200	つっぱりハイスクール	ALL

モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	上海 〜昇龍再臨〜(古典上海クラシック3)	124,300	G.M.C.説教げえむのごんちゃん㊗	ALL
★	上海 〜昇龍再臨〜(陰と陽)	5,030	森の真似	ALL
3	上海 〜昇龍再臨〜(パンダモニアム〜陰と陽〜)	678	カードキャプターAタイプ	ALL
4	スポーン	1'20"10	セーラーフセイン♡何!ですか?	ALL 同付 ブリムストーン
★	疾風魔法大作戦(ボーンナム)	2,249,007	G.M.C.説教T・H㊙	ALL 連付

アメニティスペースOZ合同集計
山口県小野田市西高泊644-3 ☎0836-84-5147

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッションスペシャル	2,443,030	ハム漬物HSK	マニアック GZ92 マリカ97 GZ96 小野田店
2	上海 〜昇龍再臨〜(陰と陽)	3,090	PKG	宇部新川店
3	上海 〜昇龍再臨〜(パンダモニアム〜陰と陽〜)	[illegible]44	PRT	宇部新川店
4	ガンマニア	79,596	SAD	SHOOTING 山口店
5	ガンマニア	46,671	573	TACTICAL 山口店

ゲームスポットフォーカス
大分県大分市末広町1-25 末光ビル1F ☎097-532-4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ3	8,708,560	ラスボスで5万のカエルが…ハッツミー	ラスボス発狂形態
2	天外魔境真伝	20,026,600	ラブひなもえもえ教団成瀬川なる派 DUO	ラスト負けD×1
3	テトリス・ザ・グランドマスター	10'19"10	ZZZ	GM
4	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(リュウ)	7,260,700	ヘタレでスマン穴ウメ(DUO)	ALL ノーミス MSF
5	ストリートファイターZERO3(ガイ)	4,731,800	ワニ蔵	ALL マジモード

遊道楽箱崎店
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーズマトリックス	481,959,677,010	S.N	ALL
2	ぐわんげ(柊 小雨)	37,247,581	YSOさん連絡求ム!	ALL 金×19701
3	エスプレイド(美作 いろり)	29,468,520	出雲良子の許嫁	ALL 残×4
4	Gダライアス(オミクロン)	53,646,230	ほげほげ捕鯨隊3号VAL	ALL 連付
5	ノストラダムス	4,094,800	INDICK-林仲	STAGE8

ゲームタウンスピリッツ合同集計
山口県山口市中市3-16-2 ちまきや百貨店4F ☎083-928-7819

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	F355チャレンジ ツイン	2'46"265	O.S(ひきょうなダークホース)←首都2	スズカショートレース セミAT
2	F355チャレンジ ツイン	4'38"318	QOO(くそ〜シケインめ)	スズカ レース セミAT
3	パワーストーン2	514,500	EDY	ALL ガルーダ
4	新日本プロレスリング闘魂烈伝4	5'15	QOO(走りコブラ使用)	ALL 武藤敬司
5	グラディウスⅣ(5番装備)	2,265,600	かぶこまー	4-4

ゲームインナハⅡ
沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッションスペシャル	1,940,020	マナブ	倍速大会 1-Z 81% 4-ファンタ 86% 8-ファンタ 88%
2	上海 〜昇龍再臨〜(古典上海クラシック3)	111,800	JJ.	ALL
3	上海 〜昇龍再臨〜(陰と陽)	1,810	ABC	
4	上海 〜昇龍再臨〜(パンダモニアム〜陰と陽〜)	666	JJ.	ALL
5	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	33'46"00	NHK	ALL 31分台を出すかならず!

アミューズメントラージ
福岡県山門郡三橋町下百町6-6 栄和第一ビル1F ☎0944-73-9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダンスマニアックス	9,870,000	K	ALL トライアル・メジャーソング
2	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(テクノ)	4,646	ひめ	ALL ランダム使用
3	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(クライマックス)	5,079	ひめ	ALL
4	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ナオキ)	4,844	ひめ	ALL
★	マーヴル VS. カプコン 2	3,186,195,500	K	ALL 連付 [illegible]、アイスマン、バレッタ 8月号掲載分キャラ記入もれ

ゲームステージBEAT
香川県高松市花ノ宮町3-2-2 ☎087-868-6007

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(7キー)	842,442	未知の領域に突入 GALM痛DX	ALL BP×4 ハイスピード
★	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(アーティスト)	3,792	GALM痛DX	ALL ハイスピード
3	Mr.ドリラー(1000m)	957,445	T神	ALL 連付 ノーミス
4	ストライカーズ1945 PLUS	1,977,000	ZAP	2-8 連付 スピットファイア
5	ビッグトーナメントゴルフ	-16	HAP-善通寺	ALL JAPAN

えの木
高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	アクアラッシュ(エンドレス)	2,132	LAOS-長田仙人	連付
★	ストリートファイターEX2(ガルダ)	3,883,600	ゲイの為なら女房も捨てる!? カリスマ骸	ALL 連[illegible]付 ㉿133万 ㊊×忘れた
★	ストリートファイターEX2(カイリ)	3,398,900	1クレ更新。しかし…。BBC	ALL 連同付 SS落ち×1 ⓢ112万 ㊊×6
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(春麗)	9,516,500	ダッドリー、チュンリー、次はベッサリー㊉	ALL 連同付 ボール落ち
★	ストリートファイターEX plus	3,037,800	限界の見えんキャラ BBC	ALL 連同付 ケン

当コーナーでは随時ハイスコア掲載店を募集しています。

ハイスコア募集 店

掲載希望の店舗さまは……
○店舗名
○連絡先(住所・TEL・FAX・E-mailアドレス)
○店長およびハイスコア担当者名
○サンプルとして店舗のスコアを10[illegible]目
○お店のPR文
以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。
ご応募お待ちしております。

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
(アルカディア12月号掲載)は
9月17日(日)
までに出されたスコアで、
9月20日(水)
当日消印まで有効です。

ゲー事典 ハイスコア集計店HP:■ゲームプラザQティ http://free.prohosting.com/~qt-syg/ ■スーパーヒーロー倉吉店 http://www.fuuki.com/ ■モンキーハウス本館 http://www.alpha-net.ne.jp/users2/ggonchan/ ……HPをお持ちの店舗様は申請用紙にURLをご記入ください。当コーナー内で紹介させていただきます。


9.22……全米が震撼する攻略ムックが登場
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000
キャラクターバイブル
enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.2
THE KING OF FIGHTERS 2000
CHARACTER BIBLE
月刊ARCADIA編集部
責任編集
THE KING OF FIGHTERS 2000
CHARACTER BIBLE
enterbrain mook
ARCADIA EXTRA
Vol.2
※イラストはイメージです
K.O.F 2000を燃やし尽くせ!
プレイヤー必携の書、現る。
通常技、必殺技、ストライカー、クーラも含む全キャラ全技の各種数値を掲載
ボスキャラクター・ゼロ、エンディング一挙掲載
未公開含むカラー/モノクロ原画満載
SNK・ヒロアキ氏描き下ろしの表紙が目印だ!
9月22日(金)発売予定
予価1,380円+税
AB判/200ページ
●本ムックは全国の書店でお買い求めください。また、品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信通信販売をご利用ください。本ムックについてARCADIA ON Webでもご案内しております。
ARCADIA on WEB : http://www.arcadiamagazine.com/
通信販売のお問い合わせ先 : 株式会社アスキーイーシー
電話 : (03) 5351-8202 HP : http://www.arcs.ne.jp/direct/

祝！　超拡大スペシャル
真夏の祭典・JAF-CON特集

立体貴族

地球の磁場と風水の影響で不定期連載を余儀なくされている当コーナーであるが、にゃんと今回は大幅拡張増ページで掲載！　圧倒的じゃないか！

担当：マッハ健康
参軍：マグナムイタキョウ

JAF-CONとは!?

正式名称をジャパンファンタスティックコンベンションといい、立体猛者がその灼熱の手腕を存分に振るわれよとの沙汰を受けた造形展示会&即売会である。会場では一日版権を許可された限定キットや、当日しか販売しないリミテッドモデルがてんこ盛りに集いまくり、立体愛好消費者たちの懐を絶え間無く脅かし続ける。

ほかにもステージイベントや模型コンテストも開催され、ホビっ子にはこたえられない、イキでイナセな催しであると覚えておけばいいだろう。



会場には朝早くからホビっ子が詰め掛ける。



自慢のキットを持ち寄った「模型コンテスト」も開催。



ステージイベントも盛況。モデラー談義もアリ。



模型コンテストにはJAF-CONの華とも言えるガンダムものをはじめとして、オリジナル作品も出展されている。

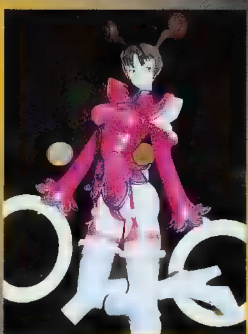
我らがBOSSの御姿を見よ！



まま[illegible]在感にしっこ[illegible]び[illegible]うDA！

[illegible]貴族（[illegible]）出展の「[illegible]説の漢」[illegible]と神々しいまで[illegible]プラー[illegible]その[illegible]言え[illegible]ラー[illegible]は何故か[illegible]ル[illegible]化計画」[illegible]にして[illegible]


かと思えば、同スペースには斯様なめんこい作品をも同時に展示。


戦後の[illegible]毎回凄い行列[illegible]「[illegible]」と今回のアーケード[illegible]ーンでした。


「KAZYA」製[illegible]2000[illegible]知火舞、アテナのデザインは先日発表され[illegible]いう[illegible]に、速攻で立体化。ちょっぱや！　スレンダー[illegible]ポーション[illegible]独特[illegible]があっていいですよね。[illegible]展示[illegible]でした。


顔アップ。[illegible]所も[illegible]

「ねり会2」で出展されていたDOA2のレイファン。チャイナドレスの描き込みが[illegible]


格ゲーフィギュア[illegible]「P-UNIT」では春麗とレイファンを出展。[illegible]フィギュアばっかり[illegible]の秘密だ。

スラっ子必携っス！



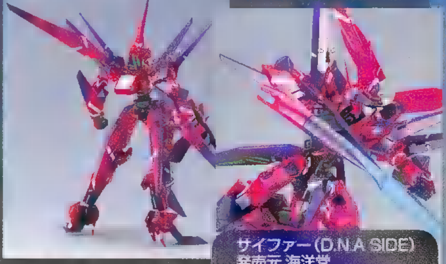
「CRAZY MOTORS COMPANY」製作の1/35メタルスラッグ。タミヤのミリタリーシリーズと同スケールなので、ディオラマ製作にもってこい！　スラグノイドやドリスラも希望と言えよう。

貴族NOW JAF-CONの目玉と言えば、この日だけに許可される創通エージェンシー系の版権モノ。そう、ガンダムシリーズとか勇者シリーズやアイアンリーガーとかがソレだ。協賛のバンダイも毎回会場限定キットを発売するのが定例で、この日もクリアーver.マスターグレード、スーパーガンダムなどが発売されて人々を熱狂させておったぞ。

※チャロンテ[illegible]に[illegible]だ! ここで[illegible]介しているサイファー[illegible]を、[illegible]海洋堂さんからGETした[illegible]、くわしくはプレゼントページへ!! [illegible]超太っ腹で男名を轟かせる

電脳戦記バーチャロン オラトリオ・タングラム ニューラインナップ

超空の鋭光・サイファー登場!!



サイファー(D.N.A SIDE)
発売元 海洋堂
原型製作 山口勝久
価格 ¥3,980(税抜)
発売中

好評オラタンアクションフィギュアシリーズに、待望の新作が登場! モノシャフトドライブで構成された、サイファーの先鋭的フォルムがこれでもかと言わんばかりに堪能できる!

フェイ・イェン・ザ・ナイト ハイパーモード発売



フェイ・イェン・ザ・ナイト
ハイパーモード
発売元 海洋堂 原型製作 山口勝久
価格 ¥3,200 9月上旬発売予定

人気バーチャロイド、フェイ・イェン・ザ・ナイトのリペイント版が登場したよ! ご覧の通り、金色に輝くハイパーモード状態! D.N.A、R.N.A両サイド同時発売!

北斗の拳200X 豪絶 アクションフィギュア登場!

ケンシロウ200X
発売元 海洋堂
原型製作 山口勝久 価格 ¥2,980(税抜) 発売中



先日、パンチマニアでゲーセンを騒がした、あの漢たちがアクションフィギュアになって帰ってきた! 造形師は山口勝久氏。ロボだけにとどまらず、人体でも超絶ポージングを描き出すことに成功! 多彩なオプションパーツとディスプレイスペースも付いた素晴らしき一品、こいつは即買いDA!

世紀末救世者 ケンシロウ V.S. 世紀末覇王 ラオウ



超遊べる!!



ラオウ200X
発売元 海洋堂
原型製作 山口勝久
価格 ¥2,980 発売中



初秋のギャルっ子大作戦 ~E-WORKSスペシャル~

季節の変わり目に出現するのが当コーナーこと貴族名物ギャルっ子大作戦!
今回はエポック社から発売されている格闘ギャルズをムチスと紹介したらぁ!



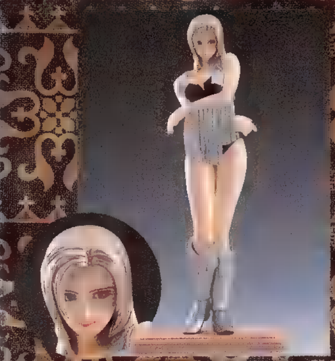
ヴァネッサ
「ザ・キング・オブ・ファイターズ'99EVOLUTION」
1/8スケール
レジンキャストキット
発売元 エポック社
原型師 佐藤寿訓
¥7,800
コールドキャスト塗装済み完成品
¥12,800(税抜)

「KOF2000」ではなくて「'99EVO」からの参戦。完成品とレジンキット版があるよ。



不知火舞
「ザ・キング・オブ・ファイターズ'99」
1/8スケール
コールドキャスト塗装済み完成品
発売元 エポック社
原型師 佐藤寿訓
¥12,800(税抜)

このバージョンは赤コスチュームだけど、ペイント版の「白コスチューム」も存在しているぞ。



ティナ
「DEAD OR ALIVE2」
1/8スケール
コールドキャスト塗装済み完成品
発売元 エポック社
原型師 佐藤寿訓
¥12,800(税抜)

かすみと同時に発売されたティナ・アームストロング。ゲームの雰囲気そのままでしょ。



かすみ
「DEAD OR ALIVE2」
1/8スケール
コールドキャスト塗装済み完成品
発売元 エポック社
原型師 佐藤寿訓
¥12,800(税抜)

[illegible]発売済みのレジンキャストキットに塗装を加え、さらにクオリティUPを遂げている[illegible]!

貴族NOW ページも増えて鼻息荒い次回の立体貴族は、お待ちかねワンフェス2000・夏特集! さっきカタログ見ましたけど、アーケードっ品がごっつたくさんエントリーされとるやないけ! (8/10現在)てなわけで、次の貴族ではみっちりかっつりとワンダーフェスティバルのリポートをお届けしたいわけで。お楽しみに。

コスプレ プレイスタイル Vol.06 PLAY STYLE

文・写真／中里 毅（COSPA/SKP）DJ講座／DJ-CAMELEON

ご挨拶～

皆様おはようございます！　コスパの中里毅です。

いやぁ、夏も終盤戦ですね～……もう秋？　そんなこんなでコミケとこの原稿の〆切が美しいランデブー走行で、担当的には実に限界ギリギリバトル状態です(泣)。

しかし！　今回もJAF-CONでの取材やら、投稿やらと紹介したいモノはてんこ盛りなので、ドンドン行きたいと思っている次第であります！

そんでは！　コスプレ・プレイスタイル行ってみましょう～！

JAF-CONレポート！

7月最終日曜日有明の東京ビックサイトにて開催されたフィギュア・ガレージキットなどの大型展示即売会「JAF-CON」にコスパ仕事のついでに取材に行って参りました～。

JAF-CONでは今回からコスプレに力を入れていくそうで、同日ビックサイトにて開催されていたコスプレイベントからの無料入場可や、広いコスプレ撮影スペースといった、コスプレ環境の強化がよく見られました。

造形系の大型即売会だけあって、普段見られないような長モノ・武器系のコスプレや大型着ぐるみコスプレなど実に様々なコスプレイヤーが集まってもりあがってました。

さらに、コスプレコンテストも変わった趣向で開催され、審査員・スタッフ・参加者とも実に楽しんでいたのが印象的でした。

当日は僕(中里)がサブステージのアシスタント(コスパのやまけんさんが司会でした)で、ほんの少ししか取材できなかったのですが、現場の雰囲気が伝われば幸いです。

それでは、早速紹介していきましょう～。

Feel so good style



コスプレネーム／葵とうか
キャラクター／セーラーサターン

毎回一押しのコスプレイヤーを紹介するコーナーです。
今回はJAF-CONで取材させて頂いた「葵とうか」さんです。
衣装も綺麗に出来ていて実にいい感じです(^_^)
当日カメラを担当してもらった友人も大満足しておりました～。

まずは、JAF-CONならではの大盛り上がりを見せていたガンダム系コスプレからアイナ・サハリンの穂月良夜さんです。



◆ノーマルスーツがカッコイイ！
髪の■など細部もいい感じです(^_^)

難しいノーマルスーツを綺麗に作っていたのが印象的です。やはりイベントの内容にマッチしたコスプレはいい感じですね～。担当もランバ・ラルとかコスプレしてみたいです(笑)。

続いては、担当もハマった鋼鉄天使くるみのコスプレでコスプレネームまゆこさんです。

衣装の出来も着こなし方も、もう完璧！　実にいい感じで再現できていると思います。

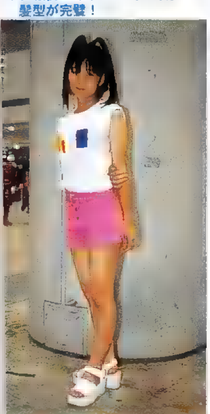


◆色合いもいい感じなくるみです。ポーズも綺麗に立っているので好印象ですね。

お次は、当日イベントも行なわれた勇者王ガオガイガーから命のコスプレでコスプレネームりしゅさんです。

なんと命の私服バージョン！　あのアニメならではの髪型が再現されているのには驚きです。

衣装の細部までこだわって作ってあるので私服姿でもキャラクター性が良く出ていてGoodです。



◆私服姿の命（みこと）です。
髪型が完璧！

JAF-CON最後のご紹介は、コスプレネームあてなちゃんとあやたちゃんでセーラーちびムーンとおじゃ魔女ドレミのあいこちゃんです。

さすがに実年齢が近いので反則的可愛らしさです。当日ふたりではしゃいでいたのでコスプレを楽しんでいるのがよく分かり好印象でした。

いやぁ～ズルイよ～(笑)。



◆あいこっちのコスプレのあやたちゃん。
もはや言うこと無し！(^_^)



◆実に楽しそうに遊んでいました。(^_^)
衣装の出来もいい感じです。

コンテストで司会をやっていたやまけんさんに今回のJAF-CONの印象をうかがったら「JAF-CONでのコスプレが盛り上がる兆しが見えて来ましたね～次回は皆さんも参加しないと損ですよ～」と言っておりました。

JAF-CONは年に一回しか開催されないので次回まで待てない～って人も多いのではないでしょうか？

次回取材はコミケのコスプレレポートをお送りする予定です。



◆コスプレコンテスト入賞者の集合写真。超豪華な商品に場内からどよめきが起こることもしばしば……お勧めイベントです。

投稿コスプレ！

スペースも残り僅かですが投稿コスプレも紹介したいと思います。

毎回毎回、大量の投稿を頂いておりますので掲載出来ない方も多くなってしまっているのが申し訳ない限りです。しかし！　担当・スタッフともすべての投稿を楽しませてもらっていますので懲りずにドンドン御投稿下さいね～。

まずは、コスプレネーム詩鈴志春さんと紅染月さんでCさくらから李くんとさくらです。

複雑な衣装を丁寧に作ってあり好印象です。お二人のポーズも決まっています。



◆衣装の色彩が鮮やかで印象的です。
小物や細部も良く出来ていていい感じですね。

さてさて、あっという間に最後です！

コスプレネームエンリンさんとH.ONOさんで、DOA2のレイファンとジャンリーです。

以前、本誌の大会レポートで紹介されたこともあるそうです。DOAはアルカディアにくる投稿コスプレでも大人気で実に総数の3分の1近くは占めると思われます。DC版も盛り上がること間違い無しでこれからもまだまだ熱い3D格闘ゲームですね。



そんな感じで今回はココまでです。

皆様の投稿がコスプレ・プレイスタイルの頼りで御座います(笑)。

恥ずかしがらずにドンドン送って下さい～。

それでは～。

次回もお楽しみに～！

投稿&お手紙まだまだ大募集！

と言うわけで、「コスプレ・プレイスタイル」での募集のおさらいです。

- 投稿コスプレ写真
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお送り下さい。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記して下さい。
- コスプレ・プレイスタイル
良く行くイベントやお店、コスプレでの遊びをなんでも教えて下さい。その際取材に伺わせて頂いてOKな場合は明記して下さい。
- 団体さん
お友達同士の集合コスプレ写真や一緒に遊ぶ仲間を取材させて頂ける方。
- コスプレDJ
取材させて頂ける現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオンの初級講座の質問等（次ページ参照）
- その他コスプレに関することならなんでも！
コスプレ関連ならなんでもありです。新コーナーのアイデアとかこの誌上でやってほしいこと等。

それぞれの宛先は……

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル　(株)エンタープレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記して下さい。

皆様からのお手紙、お待ちしています。

コス事典 コミケ初日を開けたところで原稿に勤しむ担当ですが、近頃は目下バトルギア2で峠を攻める毎日……いやぁGT-Rは重たくてタイトな下りコーナーが連続するとアンダー出まくり(>_<)　露出系のコスプレされる方もアンダー（下着）が出まくらないように注意して下さいね～……（爆死）

HOW2DJSTYLE! 7th MIX

コスプレDJ講座第7回目！

んだば　やりまっか～

すっかりお馴染みとなりましたDJ講座です。

最近は読者の皆様からの質問もチラホラ来ておりますので、そのうちまとめてQ&Aなんかもいいかな～と考えている担当です！

そんなこんなで始めましょう！　師匠！　ヨロシクメカドック！

いやー、やっぱり映画ジュブナイルはほんと、よかったなー！　立派？　な親父の俺でもしっかり感動して大泣きしてしまったよ！　あっ、でもこれを読む時期にはとっくに「もう遅い」といわれてしまうかー！

ということで、学生諸君！　すっかり夏休みは満喫したかな!?　まだまだ、暑い日は続くと思いますがDJになりたい人はしっかり練習したり、REMIXみたいな事したり、またいろんな曲聴いて勉強してくださいな。

さあ！　今回もゲストが用意されてますよー！　みんな楽しみにして読んでください。

ちなみに、前回の続きの「自分だけのオリジナルREMIXアニソンを作ろう！　の巻」第二弾ということでもうちょっと細かく説明しよう。

まず、前回にも言った事だが、REMIXしたい曲をPCに取り込む！　これはどういうこと？　というとパソコンに音を取り込めればどんな手法でも良い。CDから直接、MacならAIFF。WinならWave。という形式に落とす方法。ターンテーブルやミキサーから直接パソコンのアナログ端子につないで録音する方法。その他どんな方法でも取り込めれば良い！

その次が問題！　編集ソフト上で開きトラック数を増やす！　この編集ソフトが、どんなソフトが良いのかが問題である。はっきりいってこれは答えの無いものなので逆にいえばなんでもよいのだ。

何々を使ってるから、カッコいいとか、やりやすいとか、実際その人にあった物が一番いい。それには、まずは安いもので勉強するのがいいと思うぞ。

その中でもどんなものがいい(自分に合っている)か(たとえば、波形編集のやりかたとか、打ち込み時のやりやすさ、エフェクターの癖など)を研究するのがいいと思う。

ちなみに、私は何を使ってるかを教えよう。

用途によって使い分けてるのだが、かんたんなNONSTOPや今回題材になってる、アニメキャラクターの声入り簡単REMIXなどは、SoundEdit6を使っている。

もちろん、これでも音は録り込めるが、主に音を録り込んだり、2トラックで編集するときは、Peakを使ってる。そして、まだまだ勉強段階だが、本格的に打ち込みを主としたREMIXを作る時は、CUBASEVSTを使っている。

その他でもいろいろ使うが、主にこの3種類を自分のMIX用ソフトとして使用してる。

また、この他にも音源だの、VSTプラグインだの金がいくらあっても足りないってかんじだ！

もともと、専用機材を使っていてパソコンに変えてから、まだそんなに期間がたってないので全体的にまだまだ勉強中です。勉強しながらだとなかなか先進まなくて思った物が出来なくて悲しくなりますよ、ほんと！

続いてお馴染みゲストコーナー！！

カメ・それでは、どうも、どうも
まず、例によって自己紹介からお願いします。

みき・はじめての方にははじめまして、ご存じの方にはまたお会いしましたね。
本名は二階堂　幹です下の名前からMIKIと呼ばれています。DJ歴は8、9年ってところです。好きなジャンルとしては大雑把にハウス、テクノ、ソウル、R&B、もちろんゲームソングやアニソンも大好きです。ボクの場合は同人誌即売会の主催をやっていたんです、それがイベントで自分が何をやりたいかを追い求めていたらいつのまにかコスプレダンパDJになっていました。今考えると自分でもビックリです(笑)。

カメ・なるほど、私と同じオールジャンルDJなんだね！　俺もこういうイベントのDJやるなんてビックリだよ！

みき・以前、PA(音響)を本職にしていた事もあるんで、多くのコスプレダンパはDJとPAの両方をまかせてもらってます。それだけに自分らの流す音にはこだわってます、ただスピーカーから出る音よりダンスフロアー全体に気を遣いますよ。ホール全体で踊っている人に、より心地良く踊らせてあげたいと思いますから、プレイ中でも「ダンスフロアーにいる架空のもう一人の自分」っていうのをいつも心の中に描いてます。それと曲をかけながらホールを見渡して、隅っこでおとなしそうにしている人がいたら、そのうちに踊らずにいられなくなるようなプレイを心がけてますね。

カメ・おいおい、すごいじゃないか！　俺みたいだぞ！　なおかつ俺もそうだぞ！　しかし「ダンスフロアーにいる架空のもう一人の自分」とはいいことゆうねー！

みき・DJって料理人に似ていると思うんです。パーティー会場は料理店。曲という素材をいかに料理するかがボクらの役目です。様々な素材をお客さんの趣向を読み取りながら、料理法を選び、料理を出す順番を考えてお出ししていくんですよ。お客さんに「おいしかった」と言われるようなパーティーをお贈りしたいものです。特にコスプレダンパというのは「コスプレしている」という共通項はあっても、クラブなどに来てくれるお客さんとは違って音楽的な趣向はばらばらなんで、そのパーティー全体を通していかにまとめあげるかが腕の見せ所ですね。

カメ・すごいねー！　俺も昔料理人だったこともあるけど、確かにそうだね！　それじゃーちょっとDJ講座的なとこ教えてあげてよ！

みき・技術的なこと音楽的な事はカメレオンさんや菅原くん、みやみやくんが話してくれたのでボクはメンタル面というか心構え的なアドバイスをしてみたいと思います。
DJの始めたての時点では真似をすることです、お店のDJや世に出ているノンストップCDなどをどんどん真似してみてください、すっかり真似できるようになったら……そこが本当のスタートポイントと思ってください。真似はあくまでも真似でしかありません。自分だけのオリジナルスタイルってやつを作り上げることが難しいんです。DJって自分を表現してナンボです。で、その為には自分が何をやりたいのか、それにはどうしたらいいかを自身で理解すること、自分が理解出来ないものを他人に伝えることはできません。それと、これはボクの人生観なんですが、若いうちから世の中にある表現者なり表現物のトップというか一流というか、そういった本物に直に触れて目を養う機会を持つと良いかと思います。DJでなくとも例えば音楽、芸術、ファッションや、さっき出した料理……何でも結構です。それを真似しろといっても大抵はできるわけがありませんが、それらにどれだけの知恵とか努力、メッセージが詰め込まれているかというのを感じることはできると思います。表現するという事の大変さ、奥深さを知ることで自分のスタイルに厚みが出てくると思いますね。

カメ・なんか俺よりプロっぽいぞ！　今度一緒に回してみたいな！

みき・最後に、9/23夜10時から新宿ロフトプラスワンでオールナイトダンパを開きます、詳しくは http://torroad.cosplay.ne.jp/ まで～。ああ！　もうスペースが～またね～～

募集

このコーナーではDJプレイに皆様の関する質問にガンガン答えちゃいます。質問事項を下記住所まで送って下さい。

コスプレDJの取材も予定しておりますので取材に来てもいいよ～という現役DJの方からのお手紙もお待ちしております。

連絡先を忘れずに明記してください。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
㈱エンターブレイン　アルカディア編集部
「コスプレDJ講座」係まで

DJ-CAMELEON PROFILE



A·Fro ARCADIA FRONTIERS

読者が作る、ゲーセンの未来！

➡今月の一枚



（大阪府　ベーカリー明王君）

夢と気合と情熱で成り立つ銀河系に唯一無二のアーケードゲーム専門読者コーナーこそが、当コーナー『アルカディア・フロンティアーズ』です！　「やっぱり〜なんだかんだ言ってもォ、最終的に業界を盛り立てるのは末端にいるプレイヤーだしィ、みたいな?」を合言葉に、熱く激しい驀進を希望しております。文章ネタから絵画ネタまで、広くがっつりと受けつけておりますので、思い立ったら即投稿！　アンケートハガキでの投稿もOKなので、ひとつよろしく願いたいわけで。

ハガキDJ・田渕健康

アフロCMYK

ゲームに対する愛を画力に変えて、やんごとなく迸らせた挙句に投稿してもらった作品によって構成されておるのがこの「アフロCMYK」にゃのです。要はカラーイラストコーナーゆえ、皆様の作品を随時募集しておりますと言いたかったわけで。最近はデータ投稿なる便利な投稿手段もありますゆえ、P.175にある応募規定をしっかり読んで、意気軒昂に鼻息荒く投稿して下さいね。新作、レゲーに関わらず、アーケードゲーム関連のイラストなら何でもOK！　お待ちしております。



http://www.geocities.co.jp/Playtown-Bingo/3492/

（東京都　修之介君）
☆都会の雑踏よりも、
ネイチブな荒野が似合いますネ。



（大阪府　上総亮さん）
☆今年もモミアゲが唸る！
男前システム搭載だからな！


（京都府　宣教師ゴンドルフさん）
☆何も恐れずに歩めた。
澄んだ蒼の、絨毯の道。



（山口県　らいせゆきさん）
☆……「カプエヌケイ」という略はどうでしょうか。



（神奈川県　御堂純一さん）
☆このゴージャスさが、
世界お嬢様倶楽部かッ！


（神奈川県　ラスカルゴンタさん）
☆テーマは「ナースのお仕事」。
職権乱用と思われる方は挙手。



（東京都　柳麻城さん）
☆妙に味のある一枚。
ホンワカ風味。



（福岡県　桜河志郎さん）
☆ジョニー快賊団の詳細は、
ギルティムックにて公開中！

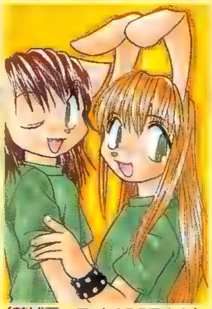

（東京都　大石竜子さん）
☆アルカディアフロンティアでは
2000年代もモモを強制的に応援します。



（和歌山県　九十珠歩鳥君）
☆ネガティブプレイ?
縁のない言葉アルね！



（東京都　ばらスィー君）
☆ちょいと目を凝らせば、
「わくわく」は見つかるよん。


（茨城県　ヨイチ007さん）
☆お、等身伸びると
雰囲気変わりますね。


（大阪府　西ユキイさん）
☆アテナとケンスウのアナザー・Sには
涙がチョチョ切れた人も多かろう。

A-Fro ひみつ情報　みんな、今年の夏休みはどうだったカナ？　楽しい時間を過ごせたかな!?……おいちゃんには今年も夏は来なかったよ4949（遠い目）。それは置いといて、今月来たハガキで勢いがあったのは、夏休み中に発売されたギルティXとKOF2000の両タイトル。まだまだ人気は持続すると思うので、引き続き投稿よろしくね。（担当T）

http://www.sol.dti.ne.jp/~katou/



（岡山県　P.Wさん）
☆変わらなきゃダメだし。
求めなきゃ、もっとダメだし。



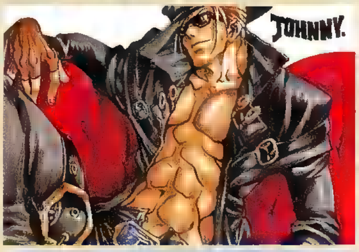
（岩手県　伊藤勇太さん）
☆変わらぬもの。絶対的に美しいもの。
背徳への憧れ。欲望の色。



（兵庫県　ひらべさん）
☆できれば、また彼らの
新しい活躍を見たいものです。



（北海道　385さん）
☆誰のためでもない。
生きるための、戦いだった。



（香川県　大林忍さん）
☆オレを使う時にゃ、マ～ヴェラス
に構えてほしいねぇ。



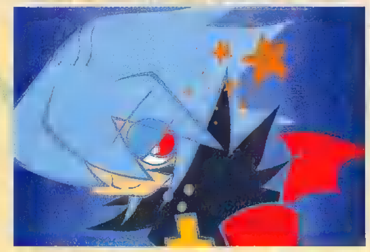
（神奈川県　葉月[illegible]さん）
☆8月にご結婚なさるそうで。
今後は人妻投稿者として宜しく。



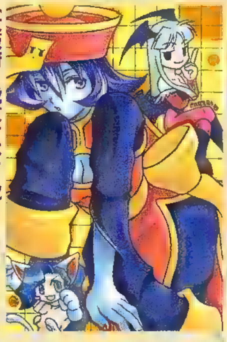
（超合作！　カマキリ君＆ムドウ君＆コルクバード君）
☆今月の合作大賞！　アフロでお馴染み
のBIG3によるコラボレーションです！



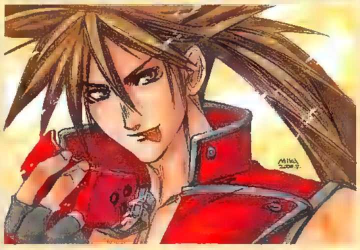
（東京都　中嶋君）
☆宵闇が吠える時、
凶獣の童話が降りてくる―。



（兵庫県　神埼渚さん）
☆うぉおッ！　消印が憎い！
封書投稿をオススメするですよ。



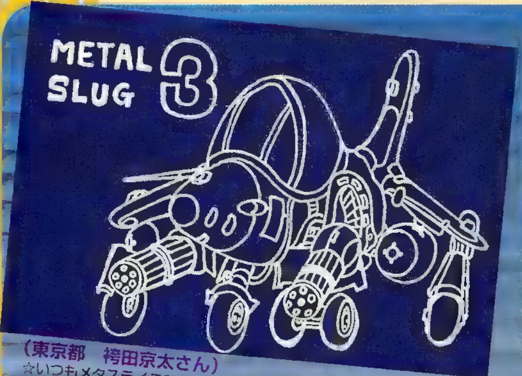
（大阪府　虎杖せなさん）
☆VSシリーズよりもバイオシリーズに
お呼びの声がかかったりして。



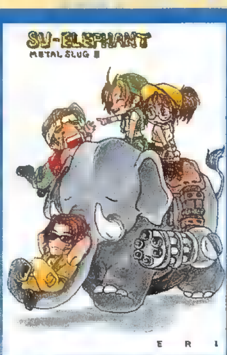
（広島県　神華美香さん）
☆おお、なんか好青年のようだ（笑）。

オレたちライドオン　乗り物特集

前々号で募集した「乗り物イラスト募集」の檄に答え、日本中の戦士からイラストが送られてきたゾーっと。少々強引な選定基準ではあるが、まあ見たまいよ。



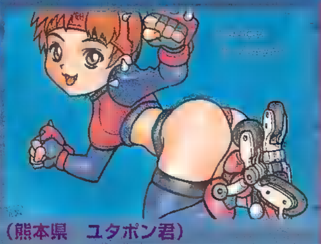
（東京都　袴田京太さん）
☆いつもメタスライラストさんきゅーです。受験も頑張ってくださいな。



（京都府　ERIさん）
☆乗り心地はいかなものか。
安定感はありそうですが。



（群馬県　NAGA君）
☆忘れちゃならねぇこのマシン。
夜の街に栄えるシルエットだぜ。



（熊本県　ユタポン君）
☆乗り物＝ローラーブレードです。
うむ、問題なし。

（山口県　里見ミカサさん）
☆一応乗り物かッ！？
つーわけでG・ギャンブラー見参！

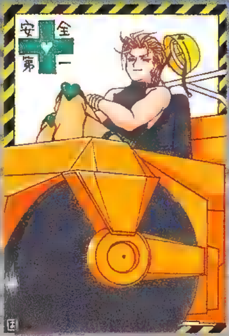




（東京都　獅子累々君）
☆呼ばれて飛び出てゴブリン戦車。
勢いだけは近代兵器に負けねェ！



（千葉県　丸子さん）
☆乗り物？　ほら、
浮き輪浮き輪！



（京都府　大山高嶺さん）
☆帝王の乗り物だけあって
高級車ですね（微妙）。

A-Fro ひみつ情報
次回の特集は「ネオジオいつまでも～駄菓子屋から伝説へ～」をお送りしたいゆえ、ネオジオカラーイラストを募集します。90年代を駆け抜けたMVS作品をイラストに変換し、思い入れや感謝の気持ちをみっちりと語ってください。文章ネタやグレースケール用のハガキもOK。締め切りは9月20日消印有効です。ネオジオ全作品のイラストを待ってるぜ！

復活巌流島 ～マーヴル56人(仮)大会 & 水着特集イラスト復活祭～

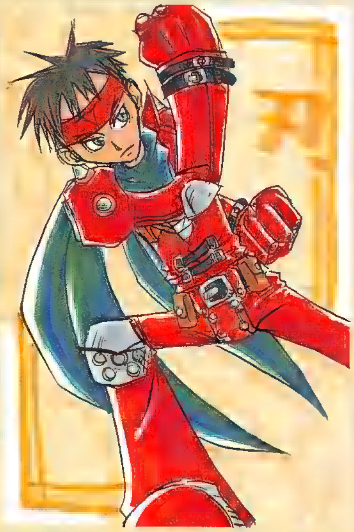
三軒茶屋の魔の海域に締め切りを守らない投稿者を処罰する[illegible]があるという……とシネスコサイズで開幕の復活巌流島。まあ、中身はイラスト復活祭ぞ。締め切り破りのワルイコはバッサリ断罪バーストされて悔い改めてほしい。人気キャラにかぶった投稿やちゃんと期限内に来たハガキもあるが……ついでにバッサリだ、ガハハ！



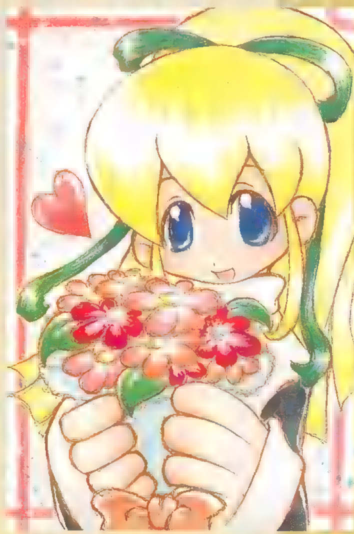
（大阪府　虎杖せなさん）
☆「56人そろえようぜに出しそびれ（ハガキ裏）」確信犯は投稿増量の刑。



（東京都　イエローM君）
☆「使ってみたい！」と言わせなきゃ新キャラじゃないぜえ、もちろんルビー組は大合格！



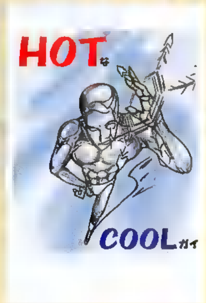
（愛[illegible]県　早乙女ナミさん）
☆シャープでかっこいい系のサオトメ。大Pカラーで戦場を駆けろ！



（愛知県　アフロ19世さん）
☆ベリーラブリー花束少女、メロメロッす。



（千葉県　リドルさん）
☆劇場版のローグ姉はいいアレンジDAYONE（月並みでスマヌ）！

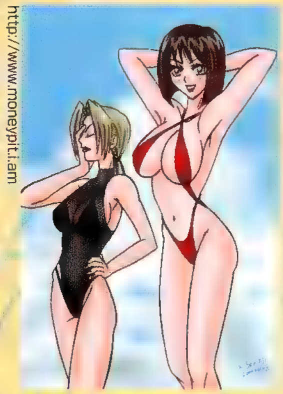


（東京都　KEEN君）
☆補導のクールガイには会いたくないのう。

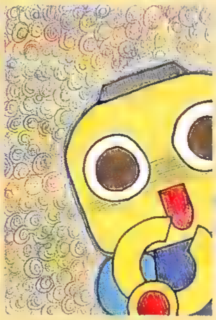


（山口県　拓楢す[illegible]うさん）
☆水着イラストのつもりが水浴びイラスト選んでました♡AD-Froでは入浴イラスト大歓迎でーす。それにしてもすごいなコレ……。

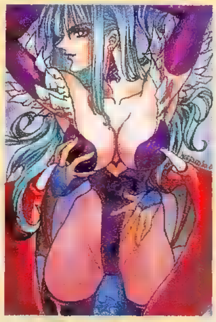
http://www.moneypit.i.am



（東京都　しいのかなえさん）
☆シーグラフも認めた鉄拳TT。世界了承のダイナマイトバディっつうことだ！



（東京都　ブラスターさん）
☆こっち見てるよパパー（初期のアスパラドリンクCM風）！



（新潟県　毒マムシ盛子さん）
☆全身に溢れ出す超越的なエロス、噛み付いてみたい。



（大阪府　エムハラ君）
☆祝え、螺旋姉投稿到来を！って違う系にメタモルしてないか？



（熊本県　ユタポン君）
☆しっぽ水着の構造は？　やっぱり自分で穴開けてるのか。



（大阪府　novさん）
☆いかなる状況下でも水浴びができるように、水着にすべてを。



（京都府　ERIさん）
☆ロブを貴人でコロコロ転ばすのが面白いぞ。

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Domino/7208/



（埼玉県　うづき夏子さん）
☆作品ごとにフレッシュな可愛さがある春麗。安心するんだよね。



（福岡県　倉長行矢さん）
☆お砂で遊べ子供たち。続編待ってるケロADK様！



（石川県　[illegible]島良さん）
☆どんなときもボクの夏休みって感じ。うう、いいなぁ。

今号の集合イラスト ランドメーカー



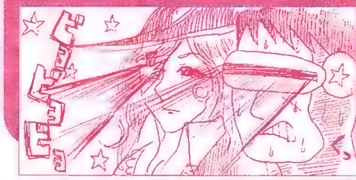
（東京都　QQQ君）
☆前号のDOH集合イラストに続いて今回はランドメギャルズ。「あー踊燕くん、ハアハアブモー!!」←ハガキ裏より。熱射病かQQQ君!?でも美少年が恥じらう姿もいいっスよね、スピースピー！
そんなこんなでキャラ集合イラストは地球が終わるまで募集中、さあ飛び込んでおいで！

A-Fro ひみつ情報 復活大作戦も無事終了してひととおり特集がソフトランディングしたA-FroYMCK。次回こそは天地神明にかけて通常営業間違いなし。巨漢画廊やジャイアントグラム40人大集合など突発企画などありませんともええ。この時期はちょうど新作フィーバー中なので片っぱしからカラーイラストを描いていってくださいでございます。

アフログレースケール

月に一度のお楽しみ、アフログレースケールの時間がやってまいりました。世間ではオリンピックで[illegible]ヒーバーしておりますが、ゲーセン通いも忘れずに励んでくれちゃったりするとオジさん嬉しいぞ。

ハガキDJ・田渕健康



みんながゲーセンで何気なく耳にしている「音」だけど、その在り方にふと疑問を感じたことはないかな？　今回のグレースケール1発目は、そんな「音」についての投稿作品です。

「音」は誰のものか!?

こういう体験をした人は多いのではないだろうか。

コインを投入した途端、大きな音が鳴ってびっくりした。あるいは隣の台や効果音が大き過ぎて、BGMが全然聞こえない……。

一般に雰囲気作りのために常に有線放送が流れている(これを否定するつもりはない)。

当然、「音」も商品・サービスの一部であるゲームマシンとしては、負けない程度の音量を出すしかない。

しかし、必要以上の音量は「難聴」や「周囲への騒音」の心配を生じさせ、集中力の切れる原因にもなりかねない。

逆に、他の音に囲まれて自分の台の音が聞こえないというのも、やはり辛い……。

サービス業ゆえ、店側には「音」も含めた快適なプレイ環境の提供義務があるが、だからといって、各人が音量の件でいちいち店員さんを呼ぶのも無論、現実的ではない。

そこで、コイン投入時のデモ画面で、レバーとボタンで「音量変更」ができるようにしてみるのはどうだろうか。

公共の場ゆえ相応の限界が必要だが、店が一方的に設定した「音量」を強要するのは、もはや時代遅れであろう。公衆電話が10円で同様のサービスをしている現在では……。

音量に関して言えば、規格上で調整機能を考慮してもよいと思う。

(愛知県　スカタン1号君)

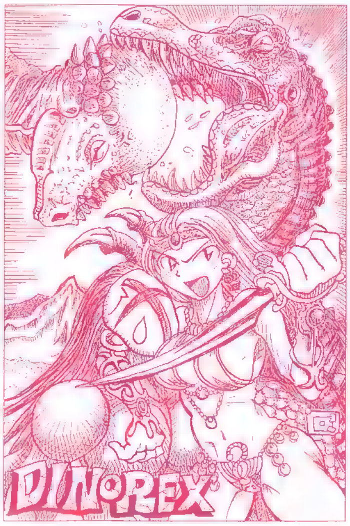
☆家庭用ゲームでは、快適に遊ぶために様々なオプション設定機能がありますが、アーケードゲームはまだに旧態依然の「固定設定」のまま。可能な範囲で、プレイヤーが環境を任意に調整できればいいんですけどね。

「音量」に関しては、現在の環境に不満を持っている人が結構いると思うのですが、Aボタンを押しながらスタートすることで「画面の輝度」や「音量」や「ボタン配置」をクイックセッティングできる、とか。どうスかね。



(京都府　宣教師ゴンドルフさん)

☆彩京には今後ともファンタジー路線を絶やさずに邁進してほしいですネ。



(東京都　QQQ君)

☆本能だけが勝負の決め手ッ！　野生ってトゥハードなのね。



(新潟県　一発屋君)

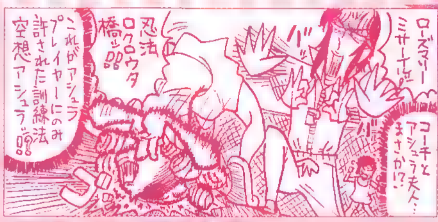
☆そろそろ出まわるそーです。縦シューファンはチェキ。



(大阪府　漢・AKD クウガ君)

☆ゲームと同時にムックも同時発売！　プレイのお供にぜひ一冊。

奇跡の第3回 感電！アシュラっ子倶楽部



(東京都　アシュラを狙え2君)

☆よくって……よくってよぉぉぉッ！

こんにちわ。日報アシュラバ残党のケソ～ル大僧正です。アシュラバスターの発売を心待ちにしている皆様のために、今日はアシュラバ超最新情報を持ってまいりましたよ。では、フウキ担当編集のJKよりその皆の伝達をば。

JK「どうも、明大前JKです。フウキさんとの電話によるやりとりの中で、発売時期に関しては一層混迷の度合いを深めてきたのではないかとの見解が得られました。以上です」

……とのこと。アシュラっ子は気を確かに&長くして、辛抱強く待とう。

苦ッ！　日報アシュラバ休載……。しかしながら敵が悪過ぎる。ギルティギアXが相手では……悲しいが、これも運命か？

(京都府　スパルトイK・TAM君)

☆運命なんかに負けちゃ駄目ッ！　真の勇者は逆境から育つものなのよ。多分。

「日報アシュラバ」、今は終わってもいいけど、発売のアカツキには、ギルギアX並の扱いでお願いします。最低でも前作以上の記事ページ数で、どうか。

(東京都　元木泰広君)

☆前作以上のページ数でいいなら、総ページが5P以上ならいいってコトかな？　現在では既に合計1Pやってるから、後4P半でいいのか。ドゥフフフ……。

「アシュラブレード」PLAY後に、友人から「事故った」との電話が……。呪いでしょうか。

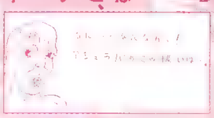
(神奈川県　ウニ君)

☆びみゃう。友人には養生するようにお伝えください。



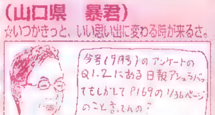
(香川県　優華麗さん)

☆現役稼動中のアシュブレもひとつよろしく。



(山口県　暴君)

☆いつかきっと、いい思い出に変わる時が来るさ。



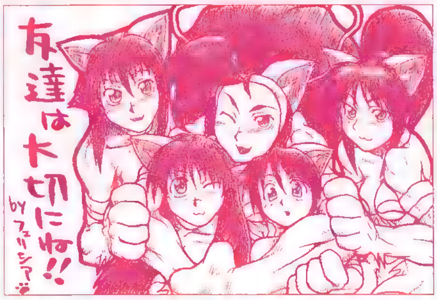
(千葉県　オーノス君)

☆そうらしいネ。

A-Fro びっくり情報　ここで投稿者の皆さんに耳よりのお話。投稿倍率は今のところ「CMYK」の方が高いゆえ、「何としてもA-Fro掲載を狙ったるでぇ～」なる野望の持ち主は、グレースケールから攻めてみるといいだろう。特に文章ネタは狙い目なので、風呂上りや寝る前にちょちょいと文章をしたためてみるというのはどうだろうか。お待ちしております。(担当　T)

GAMERS GROOVY STYLE
ゲーセン歳時記

この号が発売されている頃に、天下分け目の電脳博覧会「AMショー」が天も裂け地も割れろと言わんばかりに開催されてしまうわけだ。幸運にも会場に足を運べた人は、ショーリポートなどをA-fro宛てに送り付けてみるといいだろう。



（青森県　イトウゆーじ君）
☆ういっス。持ちつ持たれつが基本よね。

爆炎の先に 〜ディストラクション1999

末確認生命体「カオスクィーン」からの白弾が容赦なく降り注ぐ。俺はそれを避けきることができず、画面上の相棒は、爆発音と共に散っていった。

「……」

またダメだったか。

俺は席を立ち、その場から逃げるように遠くへ離れ、ジュースを飲みながら気分をおち付かせていた。頭の中は、真っ白だった。

『ストライカーズ1999』。俺がこのゲームをやり始めてから、どれぐらいの月日が経っただろうか。

シューティングが苦手な俺だが、コツコツやり続けてきてここまできた。

2周目8面。間違いなく、ここが真のラストステージ。ここまでは何度も来た事はある。だが、最終ボスによって、俺のAV-8はことごとく破壊され続けてきた。

あと一歩、あと一歩が及ばない……。

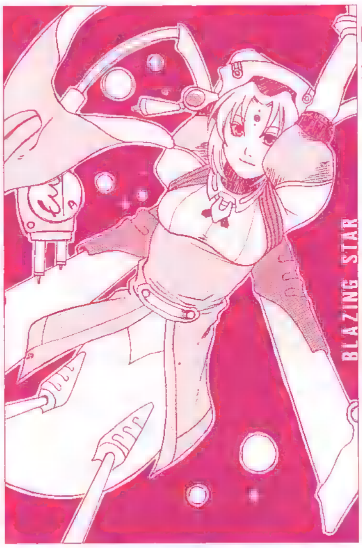
「凄い腕前ですね、あんなの、初めてみました」

呆然としている俺に、突然誰かが話し掛けてきた。後ろで見ていた人だろうか。

自分のプレイはそれ程うまいとは思わないが、ゲームをしていても他人から文句を言われることが多い昨今、誉められたのは初めてであった。

2周目クリアが見えず、半ば諦めかけていた俺。でも……。

俺はジュースのパックをゴミ箱に捨てると、再び筐体へと向った。



（秋田県　みーすたんさん）
☆実は設定がかなり秀逸だったブレスタ。MVSがあるうちに遊んでおこう（涙）。

数時間後……俺は再び、2-8へと到達した。

死ねや！　と言わんばかりにカオスクィーンの2次形態が白弾を繰り出してくる。これは1周目よりも隙間が非常に狭い。だが、俺は奇跡の避けで辛うじて回避した。

ボスが3次形態に移行した。再び、奴の白弾が俺を襲う。それを回避すると、次は大量の赤弾が迫ってきた。俺はこれを抜けるのが凄く苦手だ。しかし、今回は状況が違う。今のAV-8にはボムのストックが2つある。今なら……。

（死ぬのは……お前だ）

俺はボムボタンを押した。2機の戦闘機がAV-8の背後から現われ、カオスクィーンを襲う。[illegible]ボムを立て続けに2回使い、有無を言わさず奴を封じこめた。

最後に、カオスクィーンの核だけが残った。

（勝った……）

そう思った。今、溜め撃ちのゲージはレベル2まで溜まっている。これだけあれば、次に難しい攻撃が来るまでに奴を倒せる。



（千葉県　なす君）
☆さっぱりとまとめてある所が、いーかんじでゴワス。

俺は震えていた。

俺はボタンを押しっぱなしにし、後は自分の左腕を信じた。ここまで来たらボスとの戦いと言うより、自分との戦いだ。

爆発音。

でも、破壊されたのは俺の相棒じゃない。

（……）

勝ったんだ、俺のAV-8が。

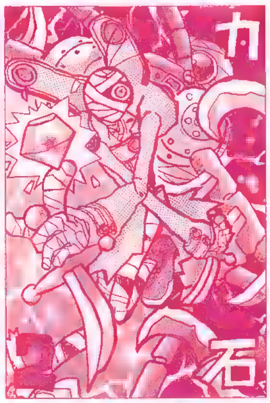
『ストライカーズ1999』。俺がこのゲームをやり始めてから、どれくらいの月日が経っただろうか。俺はこの日、ようやく2周クリアを達成することができた。

あのとき声をかけてくれた人、ありがとう。そして、パターンを見てくれた友人たちにも。

2000年某月。長かった俺の旅は、AV-8の勝利で幕を閉じた。

（東京都　村雨こうじ君）
☆街角のゲーセンで、物語は主役を待っているのだ。

次の主役になるのは、あなたかもしれない。途中で諦めなければ、ドラマはきっと感動的な結末を用意してくれるはずなのだから。



（群馬県　太田典明さん）
☆魔石が誘う狂気の扉。真っ二つの夜が、始まる。

俺とオマエの男船 車輪神ライドイン

「こっ、これハァァッ！」

あまりの光景に、19年前に両親から頂戴した自分の両目を疑った。なんとゲーセンにデコレイショントラックが鎮座していたのである。

（も、もしかしてこれが全国のトラッカーの間でウワサになってた「トラック狂走曲」かっ!?　……う、美しい）

数カ月前に「18ホイーラー」に取り憑かれて以来、大型ステアリングに目がない俺は迷うことなく「矢口88　あ21-21」筐体にコインを投入した。

『一度握ったマイクは離さない→YES』

『朝の二度寝は止められない→YES』

『フラフープうまい?→NO、だって椎間板ヘルニアだし』

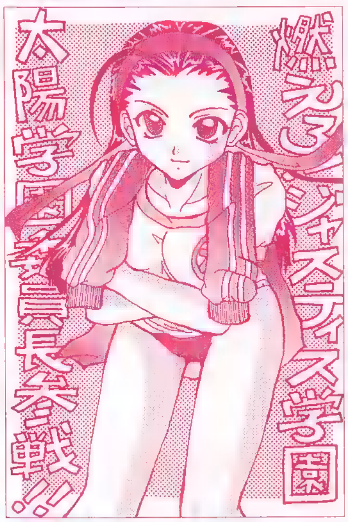
以上の質問に答えた結果、俺の相棒は車輪神に決定された。

「オォ、中々の車じゃねぇか。頼むぜ！　車輪神！」

と、早速公道に飛び出す。この時、ねじり鉢巻をし忘れたことをちょっと後悔した。

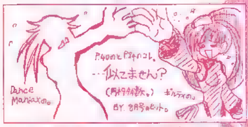
驚いたのは、近年稀に聞くBGM音量のデカさである。しかも冠次郎兄ィの曲ときやがる。曲セレボタンまでもが、妙な雰囲気を醸し出していてイイ感じだ。散々迷った挙句、「炎」をBGMに走行することにした。

（福岡県　倉長行矢さん）
☆んん〜いいよォ〜！（花江パパ調）他校の新登場生徒も楽しみですね。

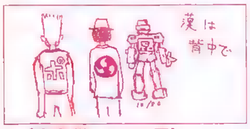


A-Fro ひみつ情報
「グレースケール」宛ての1色イラストも、もちろんデータ投稿OKです。今のところ、データ投稿の主流はカラーイラストばかりなので、時には気分を変えて一色コーナーにデータ投稿してみるのもオツと言えよう。無論、従来の昔ながらハガキ投稿もお待ちしているので、とりあえずネタが思いついたら速攻で投稿じゃよキミィ。（担当　T）

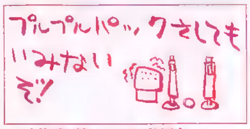
無理想無解決ターボ



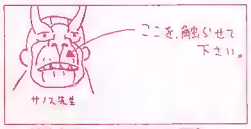
⬆（福岡県　久野悠君）
☆言われてみればさうかもしれぬ。



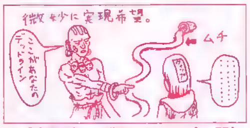
⬆（広島県　HAG君）
☆最近は色々憑いてるね。



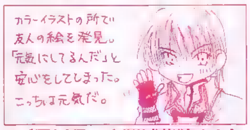
⬆（北海道　ごま犬君）
☆若干カスタマイズ感あるかも。



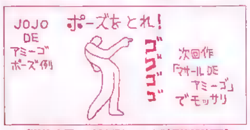
⬆（栃木県　2STEP君）
☆どんな質感なんだろうな。



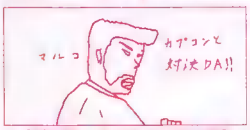
⬆（大阪府　グラスホッパー君）
☆微妙に実現不希望。



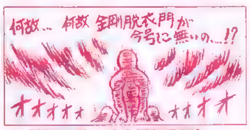
⬆（香川県　木更城紫狼さん）
☆読者と読者を繋ぐA-Froです。



⬆（石川県　前原しのぶ親衛隊君）
☆マサールポーズは意外にムジィぞ。



⬆（兵庫県　COZY2250君）
☆勢いだけでは解決できない問題か。



⬆（静岡県　中村英明君）
☆先読みで採用。



⬆（福島県　不満げウサギ君）
☆ゲーセンにて敢行DA！

アンケートハガキの片隅から、流れ行く日常風景の生声をお届けするコーナーがココであります。ゲーセンで起こったよしなしごとやゲームに関する考察まで、親兄弟一族郎等お誘い合わせの上一筆投稿してたも。

今年の■月に出産予定の私ですが、DDRができないのでストレス溜まりまくりです。助けて～！
（福岡県　かなぷ～さん）
☆ストレスは胎教に悪いが、激しいダンスは母体によろしくなかろうて。キャプテンジャックでも聞きながらスゥイングしてみるというのはどうか。ファンキーで壮健な幼児が生まれそうではあるな。

ジャスティス学園2は「燃えろ！ジャスティス学園」になったけど、うちの近所の某N中学校は、「燃えろ！　○○中学！」という垂れ幕を作ったら、本当に燃えました。
（長野県　せき止めエイアン君）
☆燃えてる投稿ありがとう。つーか、皆さんも火の元にはビーケアホー。

今のところ明かされていないアルカディア編集部の社員男女比が気になってしかたありません。
やはりゲーム誌の仕事は漢しか務まらんのでしょうか?
（北海道　EXQ君）
☆アルカディア編集部員の男女比は、ズバリ10：0じゃい！　ムハァ～男子校かいここは！　エンターブレインの他の編集部には女性編集者は多いのに、ここだけ別世界・年中漢祭りってかんじ。
ちなみに、ハガキDJこと我輩はフリーライターだから正確にはエンブレの人じゃないヨ。お仕事募集中。

「北斗の拳」「ゴルゴ13」ときたら、次はやっぱり「オペマニア・ブラックジャック」で決まりですよね。
オペにミスると顔面に血のりが……ダメ?
（長野県　たににん君）
☆2PはDr.キリコ希望。

DDRで足を鍛え、パンチマニアで腕を鍛えた後、最後は魂を鍛えることができる「ソウルマニア」が出れば完ペキ！
（静岡県　雀KER大澤君）
☆プレイヤーが皆瞑想状態に突入する「トランスマニア」なる機械を用いてだな！　ところで、瞑想≠迷走というのは何だか深いと思いませんか?（思いません・完）

まず1面は難なくクリア。
続いて2面、ここで事件は起きた。快調に走行する車輪神の前に一匹の猫がっっ！
「ぐおおおっ、ワシァ『ネコアレルギー』なんじゃいっ！」とステアリングを切る。がっ、間に合わない！



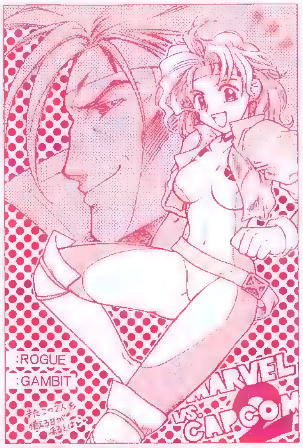
（岩手県　伊東勇太さん）
☆やはり似合うは「凛々しく不敵」。戦う女性は無条件で格好良く！

「ひ、轢く……」
キキィィィィイッ！
気が付くと、車輪神は自らの進路を犠牲にしつつネコを助けていたのだ！
「男だぜ車輪神。オマエとならコンボイの謎も解けそうな気がする……」
その後、高速で渋滞に引っ掛かり大変なことになったりもしたが、何とかオレの初ドライビンは終了した。
大雑把なステアリング操作感は正直「18ホイーラー」には及ばないかもしれないが、SLGとしてではなく雰囲気を楽しむゲームであると割り切ってしまえば、非常に楽しいゲームであることに気付かされる。
今年の夏は君もトラックに必要以上に情熱をかけてみないか?　そして、レッツ・大型免許教本購入ぅぅっ！
（帝都　天空の要塞B-17君）
☆開発者が免許を持ってないからこそ実現した（笑）思い切りの良いこのゲーム、ステアリングを握った瞬間から、オンシもアキチもヌシもわりゃもおはんもおいどんもすべからくトラッカー気分充填！　ヒロミ郷風に言えばタラッカー気分充填！　すべからく遊び倒すといいだろう。

お楽しみ小ネタ2本立て

三国志をベースにしたゲームは、いずれもアジア圏で人気を得ている。
じゃあ、それ以外の地域では、その土地の歴史や風俗を元にしたゲームはヒットしていないのだろうか?
例えば……
・ヨーロッパ圏における、ナイツオブザラウンド
・ブラジルにおける、サンバDEアミーゴ
・エジプトにおける、アラビアンファイト
・北米における、サンセットライダーズ
舞台となった土地へ輸出されたのは間違いないと思うから、ヒットいかんをメーカーさんにお伺いしたいなぁ。
（滋賀県　大聖リース君）
☆ならば日本におけるチャランヤラクーシャンクや妖魔忍法帖やサラリーマン戦果の例を照らし合わせて鑑みるといいだろう。世界不死議発見。

ギタフリとドラマニでギターウルフごっこだ！
ギタフリは当然ドラムとベースに分かれるべし！　ベース担当とドラム担当はリーゼントだ！　そして全員皮ジャン着用！　黒のサングラスは常識だ！　合言葉は「ロケンロー！！」ロックンロールで[illegible]ないのがミソ。
但し、全員普段着で、ベース&ドラムが刺青入りの人だとブランキー・ジェット・シティごっこになるので要注意。
ギャラリーのみんな、ゲーセン内でのダイブは禁止だぞ！
（ロック王国　Kaiさん）
☆普段着の3人編成でも「トライセラごっこ」と言い張れば今風にOKだ！　ギタフリの2人でも「ロボショップマニアごっこ」と言えば……つーか、わりと何でも良くない?

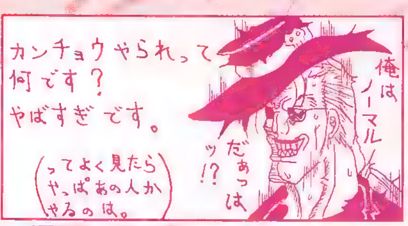


（愛知県　原哲子さん）
☆ハガキの裏は住所・氏名・PNのみで基本的にOKです。何かコメントなども付いてると素晴らしくGOODです。

A-Fro ひみつ情報　大好評を頂いたQUOカードプレゼント第1弾ですが、調子に乗って第2弾を製作することが決定しました。第1弾のカードには投稿者のムドウ君のイラストが描かれていたわけですが、第2弾のデザインも投稿者の皆さんの中から選ぶ予定です。「この人のイラスト希望！」という投稿者がおりましたなら、参考にするので是非教えてちゃぶだいよ。（担当　T）

A-FRO アルカディア大瀑布

オ、オッス、偽ハガキDJ柵太郎なんですけど、今回のオープニングトークはアルカディア編集部めがねっくす林[redacted]長席から[redacted]送りしてます。机の上のナボナはうまいし椅子の座り心地もグー、王様気分だぐばあ（見つかって折檻）。それはそうと大瀑布では[redacted]休み溜まりに溜まったであろうお笑い系ネタを大募集中！　絵日記よし、写真ネタよし、工作でもなんでもいいから送ってほしい。



（[redacted]岡県　がみ[redacted]君）
☆すべてはアフロ神の意思のままに……絶命。



（京都府　村田真吾君）
☆このおっさん（故）に設定を考えてあげよう！アフロ「ガフレ親父」係まで。



（東京都　STS！君）
☆鯉の羽音とともに現れる堕天使クンなのでーす。あぱ、あぱぱ～。

eb禅問答SEPPATU!

ちょっと疑問です。

1 なぜ、アルカディアン（勝手に命名）は、ドリルにこだわるのでしょう?

2 『ギルティギア』が対戦格闘で、『バトルギア』がレースゲームというのは、どうも納得し難いのですが。

3 『ギルティギアX』のソル＝バッドガイの「ぶっきらぼうに投げる」って技名なのでしょうか?　あんなんで良いなら「なごやかに殴る」とか、「もうしわけなさそうに蹴る」とかでも通用しそうですが。

（茨城県　妖怪出魂君）

☆ぐうたら坊主ニコル柵じゃ。アルカディア創世記の石器時代では当然媒体は石。写植はすべてドリル、投稿もドリルで大変だったそうじゃな。末裔である我々がドリルにこだわるのも当然ってもんよ。おっとこんな時間かね。ではな。そうそう、『妖怪出魂』君の読み方が「ようかいでこん」と「あやあやしゅっこん」どっちなのかでeb社内が荒れておるぞ。



（大阪府　ティーム力也君）
☆扱いの悪さではA-Froイチの飛燕君。いっそ殺してってグルーヴよ。



（愛知県　ボンチ絵描きKさん）
☆男はパワーストーン2個持ってるでのう、ガハハ！



（新潟県　芹沢謙君）
☆風雲のブーメラン使いではなく不破兄ィに持っていくあたりナイスキャスト（どっちもどっちか）。



（東京都　タマ[redacted]）
☆レシ男値ギリギリなんスけど。

ダスティックグッズポスト

前号のダイレクトテレホンオーダーズのドリラーグッズですが、男はキャミソール着られないので、フリーサイズのTシャツとかがほしかった……。

（東京都　SSR[redacted]）
☆地下800mあたりのA-R缶とかバカ売れしそう。皆もどう考えても売れない無謀グッズを考えついたら当方まで。

アフロ一人のビッグショー其の①　中村英明大全集

唐突に始まった「アフロひとりのビッグショー」は我々担当ズが味のある投稿者様をピックアップして特集するという企画だベシ。初弾は静岡のマッドボンバー・中村英明君特集。

弩ガッツ爆発のお笑いネタが彼の基本スタイルだが、気紛れに混入される真剣勝負イラストがマジカッコイイと三軒茶屋内で評判。これからも本名でがんばれ中村英明ィ！



いつか見たあのトントンに――。新たな追っかけ娘誕生か!?

なんだかんだで……濃縮される愛！



良い子悪い子ダストな子。シャランラッ。

あらゆる角度でゲームをこねくり回す！



中村君の描くボーイズったらアクが強くて無法にマンダム。

全部 静岡県中村英明君でした。

A-Fro ひみつ情報　アフロの感想（面白かった投稿作品etc.）を送ってくれたみんなありがとーなのね。特に文章投稿とイラスト（CMYKとグレースケール）、マンガ、エロス村まで細かく分類して書き込んでくれた人には感謝感激。これからも批評からライトな感想まで随時受け付けてますので、アンケート葉書のネタに尽きたときなどはアフロ評を書いてみてはいかがでしょうか？

北海道 ガーデンローズ



（千葉県　加川ガル吉さん）

海外ゲー パンデモニウム

海外ゲーム全般を語り合う当コーナー。モータルコンバットネタばっかりなのね……。

珍しく部屋の整理なんぞしたら、事故にて右手人差し指に映画のような切り傷を負ってしまった。第一関節の甲がざっくりと、って……動かんぞ。しかも痛くない。感覚もどことなく処理落ちっぺえし……つーかモータルチックに床が血の海。※、止血法のノートが……。

[illegible]るにゃならん気もシモーヌだが、まあ止血と消毒したのでよかろうとGo to医者は翌[illegible]。翌日出血も止まり、医者行く金があンならなどと思わずゲーセンでバーチャロンやったり。

そーそー。俺って病気の時でもゲームやると治った気になるし。この指もきっと……などと思いつつ、[illegible]で[illegible]テトロップがかけられた指を右トリガーに当て、引いた瞬間。――痛うまい。これ以上。

その日、その時撃ったデム[illegible]（しゃがみRTCW）を最後に右トリガーは引かれなかった。ただ、我が愛機ツリスボックスにはないはずのアーイー解除、あの時の俺にはできた気がする。翼も生やせたかも。[illegible]汚さんで済んでよかった。ガンシュニーやってたら間違いなく俺の指から[illegible]の指弾が画面に[illegible]ところだったな。よかったよかった。

（千葉県　メギド特攻隊）

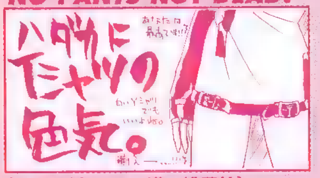
☆オイオイ、八[illegible]染めじゃねえか（泣）！[illegible]もダンマニをワイルドファンザーにプレイしていたら[illegible]いや痛うまい。までいくか海外ゲーム語コーナーがなぜ痛い話集になってんの？

全国モーコン稼働中のゲーセンマップ作ってください。特に九州地方をお願いします。

（愛媛県　STR君）

☆全国稼働ゲーセンマップでハリハリーテール探しちゃって。期待してくれ！

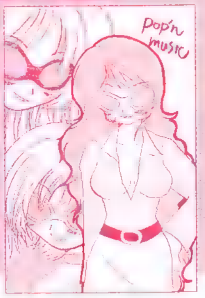
NO PANTS NOT DEAD!



（エロス村037　漢・緋雪社）
☆裸エプロンにもシンクロニティ。あらゆるアブノーマルを推奨するエロス村だった。



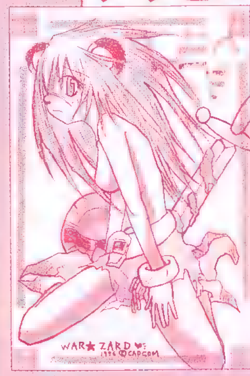
（エロス村005　漢・GLOMGI翔魔）
☆モニター越しに泣く淳子は、そのとき確かに僕の妹だった。



（エロス村036　漢・笹波弥琴）
☆音ゲーギャルズ編、名付けてエロ符村（2点）まだまだ募集中じゃーい！

「ミリアのシャツの下には何も付けてないことにする予定だった（ギルティムックより）」くっはあああ！付けてないミリアが出るGGXver・βを出してくれぇえ！ポリゴン格闘で勝利時にカメラアングルが変えられて……これ以上は商業誌じゃだめだわ！
（エロス村038　ファウスト5世君）
☆ジャンプするだけで一撃必殺技じゃないのさ！

ブリセル大作戦



（エロス村034　漢・太田典明）
☆エロス村新企画！「そのへんのキャラにデミトリのミッドナイトブリス（男を女にする技）をかけまくってやる」コーナー。第一次締め切りは9/25必着。獣にブリスをかけるのも……有効（俺が読むのかと思うとブルー）。

姉妹都市提携の歴史的瞬間！

ゲルエロス村

詳しいことは今回のカリスマ堂を見てほしいのだが、村上さんは某誌のエロス村が消滅したとき「エロスの灯は消したくない！」とトライの3Fにエロス村を開村したそうな。みんな一度は見にいってくれ！　これからもエロス村布教活動をよろしくです。



トライエロス村の村上村長とエロスのために戦うことを誓ったぞ。タイトル使用料はゲルエロス村への投稿で手を打った（笑）。

ゲーセン帰りに投稿ナリ！ARCADIA Frontiers [A-Fro] 投稿ルール

ゲームに端を成す喜怒哀楽、それらをハガキ等に書き込んでA-Froに投稿してみませんか？　月ごとの掲載締切はありますが、今度こそ地球が滅ぶまでが最終締切デス！

●ゲームイラスト大募集！
アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるモノクロ（1色/白黒）イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。
もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくはHPを参照してください。

●カラーイラスト投稿は「アフロCMYK」係へ
アフロCMYKでは、皆様の総天然色カラーイラストを募集しています。CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。御協力お願いします。

●文章系投稿ただいま熱烈歓迎中で筋肉
文章量は最大で800文字前後までがリミット。まじめな話から笑いのネタまで、文の特性を活かした投稿を募集中します。ゲーセン備事記などは、日記代わりに毎日送ってください。
E-mailでの投稿も、お待ちしています。

●試験に出るCGイラストデータ投稿規定
サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします。

☆カラーCGイラスト投稿の注意
色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。

☆モノクロCGイラスト投稿の注意
グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。

☆データ保存について
セーブファイル形式は大概どんな形式でも受け付けられますが、編集部のオススメは……フォトショップ形式（.psd）形式です。JPEG(.jpg)形式でセーブしてしまうと、画像が劣化してしまいますので、あまりオススメできません。どうしてもjpgでセーブする場合は、クォリティを75～95%以内でのセーブを推奨。※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！
自己解凍ファイル(.exe/.sea等)は、なるべく避けてください。
●E-mail投稿時の注意及E-mail投稿する際は住所、氏名、ペンネームを忘れずに！　特に住所は要注意。プレゼント等が当選しても送ることができなくなってしまうからね。

次々号12月号の締切は……9月20日(水)消印有効

WEBページ及び投稿アドレスが変更されました！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

リビドーまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよう！
そんなA-Froの宛先は
〒151-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com



ポップンミュージックシリーズ 発行／X∞MULTIPLIES

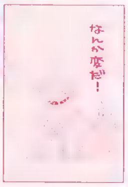


なんか変だ！

ギャグ　4コマ

キャラは広くフォローしてるけど、ニャミ×タイマーネタが多めかしら。爆発力よりはかわいらしさでクスっとさせるタイプです。

制作者より：[illegible]



A5版　28P　コピー　表紙1色
200円分の無記名定額小為替or切手＋140円分の切手にて
〒343-0023　埼玉県越谷市東越谷1－5－16　中島歩

ストリートファイターⅢシリーズ 発行／：紅・青・玉ーこうせいぎょくー



TWIN DRAGON ~DX~

ギャグ

性格悪めのユンヤンショートギャグ集。他キャラ扱いはヒド目ですが、兄弟が大好きな方にはお勧めです。ボリュームは満点以上です。

制作者より：ユン&ヤン中心ストⅢオールキャラギャグ本。[illegible]



B5版　108P　オフセット　表紙カラー
1200円分の小為替＋310円切手を同封のこと
〒650-0003　兵庫県神戸市中央区山本通4-3-3　高橋様方「紅・青・玉」

ソウルキャリバー 発行：鉄拳婦人会



波濤の章

小説　シリアス

制作者より：御剣の敗北と新たなる挑戦を、1人の若武者の目を通して描いた小説。

A５版　60P　オフセット　表紙１色
500円の無記名小為替と200円切手を郵送して下さい
〒610-0101　京都府城陽市平川大将軍76－30
南京都軽便鉄道協会　鉄拳婦人会



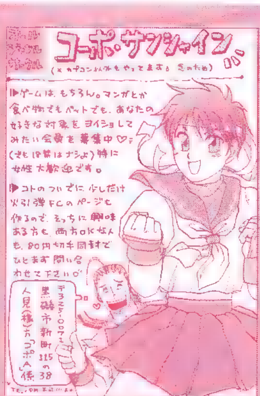
渋くてカッコいいキャリバーの架空時代小説です！

火縄銃で有名な雑賀孫一と御剣平四郎をからめて架空歴史に一段の重みを加え、読む者をうならせる迫力の一編。御剣の魅力を十二分に引き出しております。

挿絵の、火縄銃とか鎧の細部の描き込みがスゴいです！同時収録のキリクの修業時代を描いた小編も素敵。なぜか両編ともシブいおじさまが活躍してます。

伝言板
ハガキ１枚がつむぐ新たな絆





★キム兄弟本ゲスト様募集！
アンソロジーにする予定なのでたくさんのキム兄弟ＦＡＮの皆様のご参加をお待ちしてます。興味を持たれた方は80or90円切手を同封してお手紙下さい。案内書贈ります。キム兄弟FANのお友達も募集してます。同人グッズ・ペーパー同封ＯＫ！

〒612-8474　京都府京都市下鳥羽円面田町129－709
兼頭敦子（P.Nキャプテンレイ）

★DRAGON　WORLD会員募集！
10周年を迎え、新会員様を募集します。詳細は80円切手付返信用封筒同封でお問い合わせ下さい。内容はゲーム全般です。
〒532-0006　大阪市淀川区西三国４－３－15　中山様方「D・W（A）」

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容（60文字以内）と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★よろずサークル会員様大募集中！
超よろずサークルG-WAVEでは高校生以上の会員様を常時大募集中です!!　興味ある方は80円切手同封で、案内書請求してネ♥
〒183-0032　東京都府中市本宿町１－25－２　岡崎様方　小室梓右



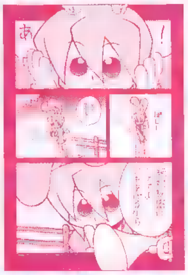
メイドの控え室
●「伝言板」ですが、いくら絵がキレイでも字が小さすぎて、載せても読めない、というハガキがたまに来ます。載ったハガキを参考にして字は大きめにね。
●あたしたちの名前、ありがとうございます。次号で一挙に発表する予定で～す！

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。 ■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。 ■研究 アーケーター的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。 ■男性向け／女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。 ■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。 ■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。 ■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。 ■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。 ■4コマ 4コマメインの本を表しています。 ■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

ポップンミュージックシリーズ 発行／fire butterfly

midnight prayers





シリアス

短い中にもキャラそれぞれの雰囲気を生かした、ポエミィなショートストーリー4編。よくできたCMクリップ的な感じがしますな。

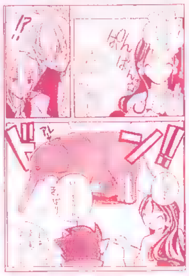
制作者より：ユーリ・アッシュ・アイス・タイマーの[illegible]が各1本ずつ。超メルヘンです。



A5版 20P オフセット 表紙1色
200円分無記名小為替＋120円切手、宛名シール、誌名＋冊数記入の手紙
〒659-0052 兵庫県芦屋市伊勢町7-5 上野倫子

ポップンミュージックシリーズ 発行／MIX-621

Daily Life

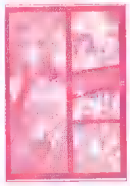




ギャグ

絵には少し荒い面もありますが、キャラ性を上手く消化してボリュームあるギャグ集に仕立ててありますな。ネタ重視の方にお勧めです。

制作者より：[illegible]



A5版 28P コピー 表紙カラー
250円分の無記名定額小為替＋120円分の切手＋宛名シールにて
〒353-0007 埼玉県志木市柏町3－3－4 佐藤加奈

餓狼 MARK OF THE WOLVES 発行：がうがう本舗

スターな男





ギャグ
4コマ

星マーク大好き男・テリーとお猿のウッキーのドタバタ他、4コマ＆ショートギャグが山盛りです。ネタ傾向は天然ボケ系っぽい？

制作者より：[illegible]



A5版 24P オフセット 表紙1色
300円小為替（送料込み）
〒121-0061 東京都足立区花畑1-30-3 片桐まゆみ

THE KING OF FIGHTERSシリーズ 発行／KENIX

熱帯王妃4





18禁
シリアス

冒頭8Pフルカラー漫画！ メインは20Pで、拳崇の妄想で進行するお話です。絵柄はカワイイけどHは結構ハードです……（汗）。

制作者より：[illegible]



B5版 42P オフセット 表紙カラー
800円（送料込み）の無記名小為替にて
〒157-0062 東京都世田谷区南烏山2-8-1-309 笠原様方 KENIX

郵便でのやりとりは礼儀を欠くと大問題

通販マナー編 その2

通販にまつわるエトセトラ

[illegible]



本が届くのは7週間後？

メイド「まだ来ないかなぁ、そろそろかなぁ」
執事「おや、どうかしましたか？」
メイド「1カ月前に通販申し込みした同人誌、まだ来ないんです。郵便事故かなぁ、手紙が届かなかったとか、本の小包がトラブルにあったとか……はっ！ もしかしてあたしダマされた？ 詐欺？ 通販詐欺!?」
執事「これ、少し落ち着きなさい」
メイド「電話よ手紙よ問い合わせよ抗議文よ～っ!」
執事「執事201芸・三段流星脚ッ!!」
メイド「ぶはぁッ!?（あ……天国のばぁちゃん……）」
執事「よいですか、確かにプロの通販会社なら1週間以内に品物を送ってくるでしょう！ しかし同人誌を作る皆様はあくまでアマチュア、他にお勤め仕事などをしておられる方がほとんどなのですぞ」
メイド「本はすぐ届かなくて当たり前ってこと？」
執事「左様。通販への対応も休日にまとめて、などという方が多いはず。本がちょうど売り切れてしまい、次の印刷まで時間がかかる、という場合もあり得ます。あまり焦って問い合わせの手紙などを矢継ぎ早に出すと、相手に余計なプレッシャーを与えてしまいますぞ」
メイド「でも～1週間で届いた本もあるんですよ～」
執事「ふむ。郵便事故などが起きている可能性も確かにあります。そうですな、問い合わせの手紙を出すなら、せめて7週間、1カ月半待ってからになさい。私の場合、半年かかって届いたことがありました。遅れを詫びた、大層丁寧な手紙と一緒にね」
メイド「分かりました。じゃ、余裕を見て、もう1カ月待ってみます……」



通販アイテム再チェック

メイド「そういえば7月号の手紙文例の『暑い日が続きますが～』って、秋になったら使えませんよね？」
執事「ええ、この“時候のあいさつ”という部分は、季節に合わせて変えないといけません。ですが、素直に書けば良いのです。秋なら『涼しくなりましたが』、春なら『暖かい日が～』というふうに」
メイド「あ、そうか。あと“無記名小為替”って“郵便局から買ってきたままで何も記入してない小為替”でいいんですよね？」
執事「そうです。親切のつもりで為替の裏の記名欄に記入したりすると、最悪、相手がお金を受け取れない、というトラブルが発生しますから、ご注意を」
メイド「“宛名シール”っていうのは？」
執事「自分の郵便番号と住所を書いたシールです。それが同人誌送付用の封筒に貼られて、こちらに届くわけです。ワープロやパソコン用のフリーラベルを使うと楽ですが、普通の白い紙に両面テープを貼ったものでも構いません。“宛名カード”はこれの両面テープなしのものと考えると良いでしょう。十分読みとれる大きさのものを使うことが肝心です」
メイド「実は夏コミで大量にペーパーもらってきたんですよね～。通販でさらに新たな同人誌をゲットよ！」
執事「申し込むときには、くれぐれも“欲しい誌名、冊数、連絡先”を忘れないようになさいね」

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編が出たりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！

次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

- ●本のタイトル
- ●判型
- ●総ページ数
- ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
- ●本のPR文（40字以内で）
- ●サークル名
- ●通販申し込み先
- ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法
- ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できたらこのコーナーの意見、感想も書いて下さいね。

では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→ dohjin@arcadiamagazine.com

締切 基本的に随時募集です。10月末に掲載を希望する人は9月20日(水)消印有効です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

CAPCOM & ARCADIA共催 作文コンクール

「VS.シリーズがくれたもの」審査結果発表



本誌8月号にて告知を行なった本コンクールには、全国から多数の応募作品が寄せられた。熱い思いが込められた全86通の応募は、いずれ負けず劣らずの秀作揃いであった。編集部にて断腸の思いで予備審査をし、カプコンさんに最終選考を一任。厳選なる審査のうえ、選び出された3作品がこれだ！　受賞おめでとう！

最優秀作

副賞：AKIMAN氏直筆色紙 DC版『CAPCOM VS. SNK』ソフト

『ヒーローたちが教えてくれた大事なコト』

千葉県[illegible]市 渡辺[illegible] 13歳

VS.シリーズ。それは、私に大事なことをたくさん教えてくれた。「たかがTVゲームじゃん」なんて言う奴がいたら、私はそいつに間違いなく波動拳をくらわしてやる。

VS.シリーズは「たかが、TVゲーム」ではない。プレイしていると、キャラクターの意志が私に伝わってくる。

それに、やってると感じる「何か」がある。前にも述べたが、私に色々教えてくれる。

友情。それは、彼、彼女ら(ヒーローたち)にとっても、VS.シリーズにおける重要なキーワード。そして、私がVS.シリーズに教えてもらった「大事なコト」の一つでもある。

私は友達とゲーセンに行くと、必ずVS.シリーズをプレイする。その時友達は文句を言わず、ずっと見守ってくれる。それだけではない。私のことを応援してくれる。

私が勝ってると一緒に喜んでくれ、負けていると一緒に悲しんでくれる。

そんなわけで、私もヒーローたちの熱い心——友情を感じとれる。彼らがくれた熱い心は、私のピカピカに輝く宝物だ。

VS.シリーズは、友情の他にも兄妹の絆も深めてくれた。いつもはイヤな兄キもVS.シリーズをやっていると、良き先輩に思えてくる。

私に格ゲーの手ほどきをしてくれたのは兄キだし、VS.シリーズを教えてくれたのも兄キだ。友情を教えてくれただけではなく、兄妹の絆をも深めてくれるなんて、VS.シリーズはやっぱり凄いと思う。

最近、若い人の犯罪が多くなっている。きっとその人たちは熱い心を知らないのだと思う。家族との深い絆がないのではないか。それがあれば、彼らを支えてくれたはずだ。

世界中の人が、いつまでも冷めない熱い心、家族との深い絆をもってほしいと思う。

熱い心があれば、どんな困難もヒーローたちのように乗り越えられるから。

この地球の人々全員に、熱い心と家族の絆の大切さが届くまで……VS.シリーズは終わらない！

カプコン講評

熱い[illegible]一番熱い[illegible]ゲーム[illegible]ターで結ばれる友情、厳しくも優しい兄から[illegible]きなど、[illegible]して[illegible]人との絆を、地球規模の[illegible]間賛歌へと昇華させ[illegible]大きさに脱帽！　最高[illegible]

優秀作

『文化が衝突するVS.シリーズ』

長野県上田市 須田善[illegible] 18歳

副賞：DC版『CAPCOM VS. SNK』ソフト

VS.シリーズには、「コンセプト」と」文化の衝突」という二つの魅力があると感じています。

「VS.」というコンセプトは格闘ゲームで成功しているわけですが、「VS.」というコンセプトは他のジャンルでも十分成立するほどのパワーを秘めていると思います。「VS.」は様々なキャラクターが競演するところにもっとも大きな意義があります。だから、ゲームのジャンルによらず、キャラが交わることができていれば、それだけで「VS.」は成立すると思うんです。

一方、「文化の衝突」という観点で「VS.」を見た場合、非常に興が深いと考えました。カプコンキャラと、マーヴルキャラの競演で、カプコンのゲーム文化と、マーヴルのコミックス文化が衝突していること、そこがもっとも重要です。

ここでいう「文化」には、マーヴル側のキャラの動きやステージ、バックで流れる音楽、勝ち台詞、ゲームにおける通常技からハイパーコンボなどまで含みます。マーヴル側のキャラクターや、その背景世界を再現しているそれら「文化」を目の当たりにしたとき、衝撃を受けました。

特に一作目の『X-MEN VS. STREET FIGHTER』にあったパトカーに包囲されるアメリカステージは、外国映画を見ているような気分にさえなりました。

こういう気持ちになるのは、自分が慣れ親しんできたカプコンキャラクターの視点を持って、アメリカ生まれの「本物」のキャラクターとその背景世界を見たからであって、夢の対決の実現には、新たな「文化」の息吹と、既存の価値観の崩壊を感じました。自分は格闘ゲームが強いほうではないけど、そんなVS.シリーズをプレイするのがとても楽しいと思います。

この夢を実現してくれたカプコンさんには、ただただ感謝するばかりです。

カプコン講評

他社・他国の文化が激突して生まれたVS.が、さま[illegible]に融合し「VS.シリーズ」という文化に成長できたのは、支えて楽しんでくれたファンの皆さんのおかげです。[illegible]純粋に[illegible]で楽しみ[illegible]一緒に育てていきましょう！

優秀作

『VS.シリーズがくれたもの』

東京都稲城市 シューマイ(仮) [illegible]歳

副賞：DC版『CAPCOM VS. SNK』ソフト

このシリーズをやりだしたのは、第3弾の『マーヴル VS. カプコン』からです。毎回ボスキャラ公募に応募しまくり、8作目でついに賞をとったほどのロックマンマニアな私は、ロックマンが出るというので、下手なりに一生懸命頑張りました。そして日々の努力のおかげで連勝できるようになり、このシリーズにずぶずぶとハマっていくことになりました。

最新作である『マーヴル VS. カプコン2』が出る頃には、ロケテストにも行くほどになり、プラサカプコンのこの作品の大会では、第4位になることが出来ました。

また、攻略や情報収集目的に作った我がホームページは、今では6万アクセスを超え、多くの人が利用しています。私はこのシリーズを通して、今まではなんとなく恥ずかしかった「ゲーマーであること」を誇りに思えるようになりました。

たくさんの人々と出会い、ゲームについて語ったり、対戦したりする仲間も増えました。そして、現在、格ゲーは娯楽であり、スポーツでもあると、私は考えています。この考え方も、このシリーズが与えてくれたことであると思います。

相手の嫌がる戦法より、上手くなるために日々練習して、正々堂々と勝てば、自分も周りも気分がいいはずです。それは、スポーツと共通していることだと思います。「勝てないなら練習」の精神が大事です。

お互いを尊重し合い、平和に楽しくゲームをしましょう。制作者の方々もそれを望んでいるはずです。

個性的なキャラクターたちが力を合わせ華麗に闘うこのシリーズを、これからも応援していきたいと思います。

シューマイ(仮)君のHP……http://www.geocities.co.jp/Playtown-Domino/5913/

カプコン講評

VS.シリーズの魅力は、キャラクター人気と[illegible]の個[illegible]。ロックマン[illegible]入るの[illegible]アリ。練習次第[illegible]常連を打ち負かすのもアリだ。HP[illegible]作成するのもアリだし、誇りを持つのもアリ。すべてはキミ[illegible]次第だ

infomation

見事受賞されました3名のみなさんには、副賞の賞品が贈られます。しばしの間、賞品の到着をお待ちくださいね。
なお、惜しくも選外となった作品から編集部が選んだ作品を加えて、ARCADIA ON Webにて応募作品を掲示しています。こちらもチェック！

ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方

対戦格闘ゲームにおいて、キャラクターというのは非常に重要な要素です。そういったゲームに登場するキャラクター達を扱ったサイトを、今回はご紹介。
『管理人達のキャラ達への愛を感じよ！』

Text: Joe/i-modeの便利さを痛感する今日この頃、パケット代が数万円になり財布ばかり涼しくて困ってます。

ゲームキャラクター関連ホームページ

Perfect mania

http://www1.interq.or.jp/xate/

SNK格闘ゲームに関するDB（データベース）とCGなどを紹介

キャラクターデータベースとしての完成度に加え、実はリンク集も充実してます。



「SNK格闘ゲームmaniacs!」をメインコンテンツとしており、細かな項目別にデータベース化されている。網羅しているデータには登場作品、関連人物、担当声優、テーマ曲、関連CDがあり、それぞれのデータが関連付けられているので、キャラクター情報からテーマ曲のCDの情報を入手するといったことも可能。

アクセスしたら最初に登場キャラクター一覧を見て、SNKの充実したキャラクターや人間関係に圧倒されてほしい。

ゲームの増加に伴い現在も更新が続けられており、完全なものを目指してデータの追加が行なわれている。



情報の密度と、HTMLだからできる操作性はバツグン！

サイト管理人　いのうえよしのぶ

ゲームは高校の頃からという会社員。イラストやサッカー観戦が趣味。



SNKゲームは魅力あるキャラクターやサウンドを持っており、そのデータベース化を目指してホームページを開設しました。

掲載内容は、各刊行物に加えサントラCDを重要な情報源としています。

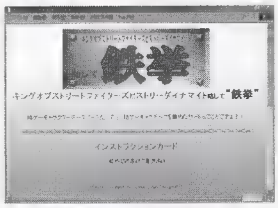
ネオジオという10年前のハードで今でもゲームを出せるのが凄い。今後も応援していきます。

鉄拳

http://www.geocities.co.jp/Playtown/9645/kosfhd.htm

格闘ゲームのキャラクターデータを集めたDB（データベース）

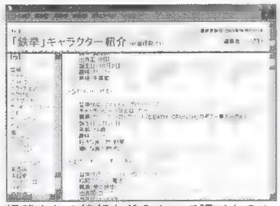
ホームページはキャラクターデータベースとしても十分に実用的！



対戦格闘ゲームに登場するキャラクターのデータベース化を行なっているサイト。掲載データには格闘スタイル（！）や声優の配役などもあり、読んで楽しく資料性も高い。

「こんなヤツいたな〜」となごむもヨシ、コメントを見て笑うもヨシ、投稿や同人の資料としてもヨシ。

異なるメーカーのゲームが同じ世界で共存したら、という管理人の考えから始まり、データだけでも並べてみようという形で実現した。データにはNPC（プレイヤーが使用できないキャラクター）も含まれており、用語集や収録作品の解説も、キャラに絡めた形で追加拡張を予定。



掲載される情報もどうやって調べたの！というくらい多岐にわたり網羅されている。

サイト管理人　三田門人

散歩や読書、攻略本集めが趣味の20代会社員。ゲーム歴は20年弱。

秘密

サイトの運営は一人で行なっていて、メジャーなゲームが出るたび更新！　を目指してます。

データは攻略本や雑誌、メーカーのHPなどから収集していますが、格ゲーのキャラクターのデータに徹しています。

アーケードゲームの存在がメジャーになりつつある今、その世界を狭めないようにメーカーさんには頑張ってほしいです。

WWWの泳ぎ方 TIPs

WWW、泳いでいますか？

みなさん、ブラウザは何をお使いでしょうか。インターネットエクスプローラ（以下IE）？　ネットスケープ（以下NN）？　それとも、もっと軽かったり新しいブラウザ？

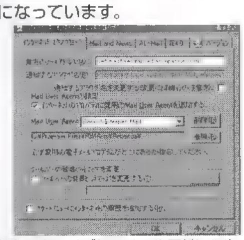
今回のTIPsでは、これらのブラウザをより便利に使うためのカスタマイザ、ユーザーインタフェースをカスタマイズしてくれるツール、携帯電話用ページの表示に便利なツールをご紹介。

Power Up Internet Explorer

http://homepage1.nifty.com/akihitof/

WindowsのIE用のツールで、メーラーの変更、メールアドレスの変更、背景の貼り付けなど色々なカスタマイズを実現している。

中でも特筆すべきはIEから起動するメーラーをOutlookExpress以外に設定できる機能。筆者はBecky!を使っていますが、Windowsを入れ直すたびにお世話になっています。

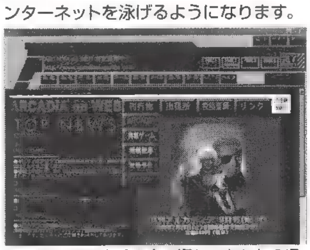


IEをカスタマイズしてメールアドレスやメーラーの変更ができるのは非常に有用です！
http://homepage1.nifty.com/akihitof/

ENTRY PLUG 3

http://www2m.biglobe.ne.jp/~Furu1/

IEのユーザーインタフェースのカスタマイズを実現してくれるツールで、カスタマイズ後は、一大旋風を巻きおこしたあのアニメのあのコンピュータ画面でインターネットを泳げるようになります。



ENTRY PLUG 3の名の通り、あなたのIEをあのコンピュータのモニター風にカスタマイズしてくれます。
http://www2m.biglobe.ne.jp/~Furu1/

レスポンスなども含めた操作感、検索やメーラー起動などの機能面、ともに問題なく使用できるので、興味のある人はぜひ試してみてください。

i-BRO artchips

http://superwww.com/i-bro/info/

Windows/Macintosh上でiモード用HPをブラウズするのに便利なツール。

完全に、とはいかないまでも、iモード機で表示される様子をPCで疑似的に再現できるため、iモード対応機を持ってないけどその様子を見たい、動作確認をしたい、といった用途にもOKです。

最初に触れたとおり、現在のブラウザ情勢として、IEとNNの二大巨頭以外にも色々なブラウザが現れてきています。IEをカスタマイズしたけど物足りない！という方は、最近増えている新しいブラウザをお勧めします。お試しあれ。

ゲー事典　今回紹介したどちらのサイトも、ゲームのキャラクターが大好きというパワーが溢れています。今回は生粋の格闘ゲームのサイトとSNKに特化したサイトを紹介しましたが、もちろんカプコンオンリーといったような他メーカー関連のサイトもありますので、是非とも探してみてください。その際には本コーナーの第一回で紹介した検索サイトが便利です！

庄司といづなの げいむパラのいヤ 第8回

「二次元格闘遊技」

ああ、俺のジョー兄いが来‼

てなわけで『カプコンvsSNK』に愛しのジョー東の兄貴(断っておくが、あっちの趣味はない)が登場しない事が分かってシオシオの庄司だ。ああ、リュウの竜巻旋風脚と一年近くも待っていたわしの勇姿は? いや ザンギのダブルラリアットでもいいんだけど。きっとよく回ったろうに……。しかし、今となってはそれもまた真夏の夜の夢と消えたか……(泣)。

まぁ、それはさておくとしても、今年の夏は久々に生きの良い2D格闘が揃ったねえ。夢の競演『カプコンvsSNK』、真夏の祭典『ザ・キング・オブ・ファイターズ2000』。そしてコンシューマからアーケードへ殴り込み『ギルティギア ゼクス』。それぞれ個性的なラインナップで、今年の夏は退屈しそうにないな。一時期の人気ゲームも去り、『鉄拳』シリーズや『デッドオアアライブ2』などの3D格闘、それに音ゲーなどの新ジャンルに押されていただけに、ちょっとうれしい傾向だ。

3D格闘が嫌いなわけじゃないけど、やっぱり2D格闘には2D格闘なりの良さがある。ゲームにもよるけど、特に演出は2Dの方が派手でいいよな。やっぱりアニメ的なエフェクト、となると2D画面の方が映える(もちろん3Dでも頑張っているゲームはあるけどね)。

それに何と言っても、2D格闘の最大の魅力は、やっぱり「キャラクター」につきるでしょう。ポリゴンで構成されたリアルなキャラクターもいいけど、日本が世界に誇るマンガ、アニメのノウハウが生かされたケレン味たっぷりのデザイン、そしてモーション。この点に関しては、まだまだポリゴンを使った3Dのゲームも発展途上にあるような気がする。

そんな2D格闘ゲームなんだけど、「さて今後は」と考えると、ちょっと不安になってくる。今年の夏は、前述のような良作が揃っていて期待できるんだけど、今や格闘ゲームに限らず、全体的にポリゴンを使ったゲームが主流になりつつあるからね。確かに2D格闘ゲームを3Dにしたもの、あるいは見た目はポリゴンを使用した3Dだけどプレイ感覚は2D格闘というものもある。だけどなんかそういうヤツって、今一つピンとこないんだよなぁ。それに『ヴァンパイア』シリーズ等に代表されるキャラクターのトリッキーなモーションは、やっぱり2Dでこそできるものだ。あれを3Dでやられてもわけがわかんなくなってしまうような気がする。今あげた『ヴァンパイア』の他にも、久しく続編の出ていない2D格闘ゲームは結構ある。『サムライスピリッツ』だって3Dバージョンは出たけど、2Dは久しく出ていないしねぇ。

それに、まだまだ2D格闘にも進化の余地は残されてると思うんだけど。例えば初代『餓狼伝説』にあった2P協力vs.CPUキャラなんて仕様を発展させた4人対戦モードなんてのはどうでしょう? 最近ではめっきり数の少なくなってしまった2D格闘だけれども、これからもカプコンさん、SNKさんを中心に頑張って欲しいものである。そんでもって『カプコンvsSNK2』には、是非ともジョー兄いを!(結局、これかい(笑)



庄司 卓

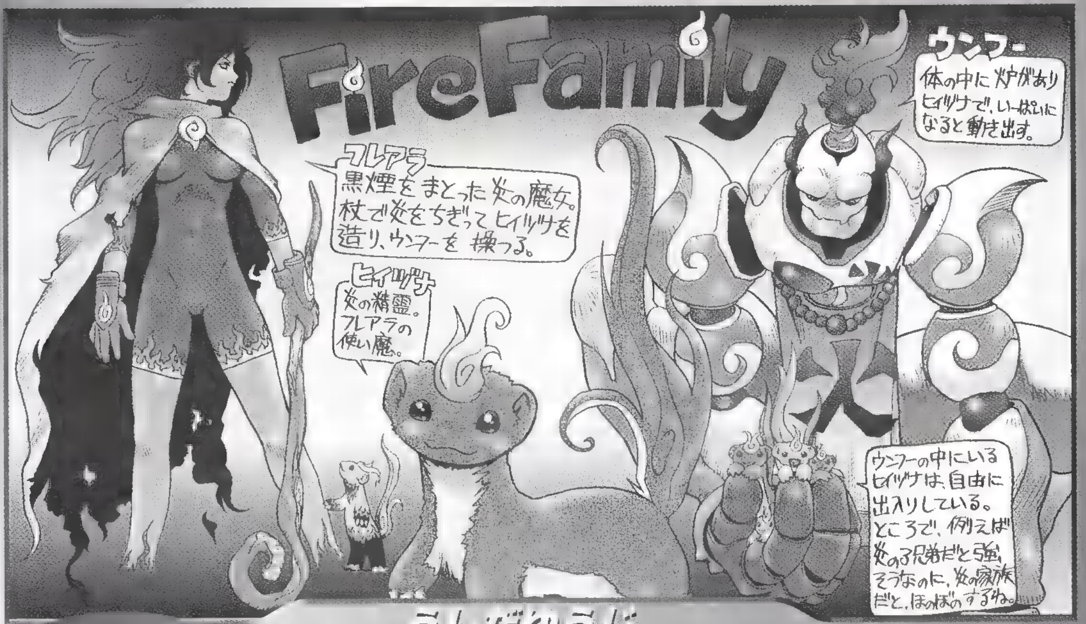
ゲームを愛するSF小説家。その守備範囲は限りなく広く、深い(注:アーケードに限る)。代表作「それゆけ!宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズ(富士見書房)「創世十将伝」シリーズ(朝日ソノラマ)。ホームページ「庄司卓完全攻略本」:http://www.dango.ne.jp/synii-sc/

いづなよしつね

ゲーム(特にカプコン格ゲー)を愛するキャラクター製作士&マンガ家。代表作、PS版横スクロールアクションゲーム「バン[illegible]ット」キャラデザイン、アニメ「セイバーマリオネット」キャラ原案、マンガ「アパー[illegible]ス」「機神[illegible]記」。この夏最高の修羅場中とのこと。

コラム

うしだゆうじより一言：はじめまして、うしだゆうじです。リ[illegible]ゲームは大好きなので楽しく[illegible]出来ました。現在[illegible]描きておし中で、年明け辺りに発売予定です。最近児童文学(?)に目覚めて絵本の道へと突き進もうとか思っています。グローバルな友達も増えてきたので、海外進出も企んでみようかな。どこかで見かけたら、よろしくお願いします。



うしだゆうじ

（ホームページ：http://yokohama.cool.ne.jp/rairaichie）

Pandora Charatte 火

パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「炎」

このコーナーは、1つのテーマを元に、2人の作家さんそれぞれにキャラクターを競作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った!!」という応援、連絡は編集部まで。

BLADE

BLADEより一言：おともだちパセクスの基板を買ったのであそびまくりでございます。そもそのおともだちは[illegible]のひとにZOKKON LOVEなのでございますが[illegible]がのぼくも愛には勝てません。そして今日もぼくのジョニーはロマンティックにくたばるのでございます。



次号予告

次号、えのあきら先生＆そうま竜也先生登場予定！

テーマは「パイロット」

DIGITAL DISC ARCHIVE
デジタル・ディスク・アーカイヴ

長い夏も、もう終わりだね。みんなは楽しく遊んで楽しくゲームもしたかい？ さて、気を引き締めていかなきゃいけない新学期のBGMには、こんなラインナップから選んでみてはどうかな？

悠久組曲~All Star Project~サウンドトラック

SCITRON DISCS/SCDC-00034



発売中 ¥2,940（税込）

①悠久学園校歌~オーケストラバージョン~②悠久幻想曲 セレクションノンストップ!③groly days~僕らはまだ知らない~④悠久幻想曲2nd albumセレクションノンストップ!⑤the world of eternity song⑥悠久幻想曲3Perpetual Blueセレクションノンストップ!⑦卒業写真（サントラバージョン） 全7曲

悠久シリーズ最新作のサントラだ

サントラオリジナルのメンバーで再収録された私立悠久学園のテーマ曲「卒業写真」をはじめ、ラップ調に仕上げられたOP&EDソングには、ラッパー「下町兄弟」も飛び入り参加しているぞ。

コヤス 001/TAKEHIKO KOYASU feat. TONBRELLA

SCITRON DISCS/SCDC-00038



発売中 ¥1,890（税込）

①「関智一のドラマチックナイト」②ロシアンルーレットトーク③桂岳鎮人作・・・連続ドラマ「とっても家出人」④Jingle one⑤いきなりプレゼントコーナー⑥Intermission「告白の時」⑦Jingle two⑧TONBRELLA STORY 1⑨Because⑩Jingle three「001へのメッセージ」⑪覆面トーク「俺にも、私にも言わせろ」のコーナー⑫Intermission「正義戦隊チョージンファイブ」 他、全16曲

ポスター付きの初回特典を逃すな！

人気声優・子安武人の歌あり、トークあり、ゲストありの、まるでファンクラブの会報のようなバラエティー豊かなアルバム。しかも、このアルバムはこれから隔月でリリースされていく予定なのだ。

建設重機喧嘩バトル ぶちギレ金剛!!

WAKE UP/KWCD-2006



発売中 ¥2,625（税込）

①俺が隼人だ!!②俺の信条③重機王④そしてWelcome⑤あなたに夢中⑥大桜⑦鋼の牙⑧何をしやがる⑨陰湿なる挑戦者⑩一撃必殺⑪現場賛歌⑫お前に譲るぜ⑬鉄の鼓動⑭さすらい仕事人⑮最期の願い⑯悪あがき⑰ナルシスト⑱小休止⑲逃げろ！逃げろ！逃げろ！⑳晴天の霹靂 他、全32曲

PS2話題の喧嘩ゲームの熱いビートだ！

漢らしさ溢れるショベルカーや、ブルドーザーによるタイマンを盛り上げていた、サウンドの数々を力強く収録。キャラデザインを担当した、本宮ひろ志氏の原画を掲載したブックレットも見逃せない。

GUILTY GEAR X ORIGINAL SOUND TRACK

ファーストスマイル・エンタテインメント/FSCA-10143



2000年9月20日発売 ¥3,200（税込）2枚組

DISC-1 全15曲
①No Mercy②Keep Yourself Alive2③Holy Oreders(Be just or be dead)④Blue Water Blue Sky⑤Make Oneself
DISC-2 全27曲
①Bloodsained Lineage②Awe Of She③Fatal Duel④Still In The Dark⑤Soul Dealer

描きおろしジャケットも必見！

プレイ中に聴くのとはひと味違う、ビンビンと耳に響く低音が印象的な曲目から、VGMという枠に収まらないメタルロック調の曲の数々は、ゲーム開発者のセンスが伺える仕上がりになっている。

ときめきメモリアル2 Substories~Dancing Summer Vacation~オリジナルゲームサントラ

コナミミュージック/KMCA-65



2000年9月21日発売 ¥2,854（税込）

①もっと！モット！ときめき'99②ADVENTURE③美幸は"B・L・U・E"④なんかドタバタ?!⑤やっぱり不安…⑥伝えたい気持ち…⑦恋の選択~白雪 真帆テーマ曲⑧Jumping Smile~朝日奈 夕子テーマ曲 他、全21曲

まだまだ夏全開のジャケが目印

発売中の先行シングルに続いて、Substoriesのサントラがリリースされる。作品中に流れるBGMがフルサイズ収録。ファンなら、絶対に聴き逃せない。10月発売のキャラ別CDも期待大だ！

Made In Japan/DJ TAKAWO

東芝EMI/TYCY-10040



2000年9月6日 ¥2,345（税込）

①MIXの雅楽②金魚③荒野のおイモ屋さん④火の用心⑤チャルメラソング⑥タケヤマン⑦ちり紙一Z⑧ファイナル アンサー⑨Fuuu...さよなら20世紀⑩がんばれ日本茶⑪Neo Japanizm 全11曲

不思議なトリップ感に浸れるぞ

金魚売りに、焼き芋屋など、昔は町中に溢れていた情緒ある「音」の数々を、ダンスミュージックに仕立て上げた異色のアルバム。収録曲中にはビーマニGOTTA MIX2に収録される曲もあるのだ。

君を壊したい/新堂敦士

東芝EMI/TYCY-7002



2000年9月6日発売 ¥1,223（税込）

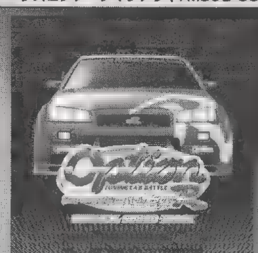
①君を壊したい②ザズ〈The Z〉③Maybe Sugar④君を壊したい（カラオケ） 全4曲

『アッシュ』ファン注目！

アルカディア読者にもファンが多いというウワサの新堂敦士。悩ましげなヴォイスとリズムが印象的なタイトル曲『君を壊したい』は、pop'n music4からのシングルカットなのだ。

オプション チューニングカーバトル スペックR

マーベラスエンターテインメント/MJCG-80040



発売中 ¥2,625（税込）

①Opening Theme②LOOPROAD Open Your Mind③LAKESIDE Over Drive④WANGAN Believin'⑤MOUNTAIN Crazy Baby⑥OPTION PARK Hard To You⑦EBISU Move On!⑧Endhing Theme⑨Eternal Traveler 他、全29曲

「OPTION」誌とのタイアップによるリアルレースゲーム

実車からサンプリングされたエキゾーストノートとともに流れるサウンドは、ユーロビートを中心に構成された曲ばかり。実際のドライブの時にもBGMにピッタリだ。安全運転してね。

ゲー事典 ZUNTATA COLLEGEのページでも紹介されている、ドラマのBGMをZUNTATAが作曲した異色のサントラ「首吊り気球」。美しい音色であるにもかかわらず、繰り返しループするベースラインは、まるで遠い地底から響いてくるかのような錯覚をいだかせ、確かにホラーな曲なのに、はしばしに聴き慣れたZUNTATAのサウンドを感じられる箇所もある。VGMの新しい魅力を感じさせる一枚だ。

9月リリース予定の先取り情報

ディノクライシス 2 オリジナル サウンドトラック

セルピュータ
/CPCA-1046
2000.9.21/¥2,100（税込）

世界中を震撼させた名作の続編が登場

全世界でなんと250万本の大ヒットを記録したパニックホラーアクション『ディノクライシス』。9月に発売される続編に続き、サントラもリリースされる。前作劇中においてそのスリルを何倍にも膨らませていたサウンドは、今回も藤田＆友澤コンビが担当。前回以上のスリルを演出してくれることは間違いなし。自分のプレイに重ね合わせて聴くのもいいよね。

カプコン VS. SNK オリジナル サウンドトラック

セルピュータ
/CPCA-1045
2000.9.20/¥2,100（税込）

カプコン、SNKの両ファンに

ついに登場した超ビッグタイトル『カプコン VS. SNK』。2大メーカーのタッグが話題のこのゲームの作曲を担当したのは、カプコンサウンドチームの伊勢聡。『ヴァンパイアセイヴァー』など、数々のタイトルのエフェクトに参加し、才能を発揮してきたメインコンポーザーとしての第一作とする。ボーナストラックにアレンジバージョン2曲が追加されるぞ。

●8月～10月　CD発売日●

発売日	タイトル	レーベル	CD番号	価格	特典
2000.8.23	beatmania BEST SOUNDTRACK	コナミミュージック	KMCA-66～67	￥3,200（税込）	2枚組
2000.8.23	BATTLE GEAR-THE DISCOVERY OF ROADS-	ZUNTATA RECORDS	ZTTL-0054	￥2,600（税込）	
2000.8.23	悠久組曲～All Star Project～サウンドトラック	SCITRON DISCS	SCDC-00034	￥2,940（税込）	
2000.8.23	悠久幻想曲3 Perpetual Blue　マキシシングルコレクションVol.7 メルフィ・リーヴ	SCITRON DISCS	SCDC-00036	￥1,890（税込）	
2000.8.23	悠久幻想曲3 Perpetual Blue　マキシシングルコレクションVol.8 夏紗	SCITRON DISCS	SCDC-00037	￥1,890（税込）	
2000.8.23	THE KING OF FIGHTERS 2000サウンドトラック	SCITRON DISCS	SCDC-00035	￥2,940（税込）	特殊パッケージ仕様
2000.8.23	コヤス001／TAKEHITO KOYASU feat. TONBRELLA	SCITRON DISCS	SCDC-00038	￥1,890（税込）	
2000.8.23	オプション チューニングカーバトル スペックR	マーベラスエンターテインメント	MJCG-80040	￥2,625（税込）	
2000.8.25	建設重機喧嘩バトル ぶちギレ金剛!!	WAKE UP	KWCD-2006	￥2,625（税込）	
2000.9.6	Made In Japan／DJ TAKAWO	東芝EMI	TYCY-10040	￥2,345（税込）	
2000.9.6	君を壊したい／新堂敦士	東芝EMI	TYCY-7002	￥1,223（税込）	
2000.9.20	悠久組曲～All Star Project～ドラマCD Vol.1	SCITRON DISCS	SCDC-00039	￥2,940（税込）	
2000.9.20	THE KING OF FIGHTERS 2000 ドラマCD／SNK新世界楽曲雑技団	SCITRON DISCS	SCDC-00042	￥2,940（税込）	
2000.9.20	クルクルトゥーン サウンドトラック／SNK新世界楽曲雑技団	SCITRON DISCS	SCDC-00047	￥1,890（税込）	
2000.9.20	夏色セレブレーション／D3パブリッシャー	SCITRON DISCS	SCDC-00046	￥2,310（税込）	
2000.9.20	GUILTY GEAR X ORIGINAL SOUND TRACK	ファーストスマイル・エンタテインメント	FSCA-10143	￥3,200（税込）	2枚組。描きおろしジャケット
2000.9.20	カプコン VS. SNK オリジナル・サウンドトラック	セルピュータ	CPCA-1045	￥2,100（税込）	
2000.9.20	ディノクライシス2 オリジナル・サウンドトラック	セルピュータ	CPCA-1046	￥2,100（税込）	初回特典：特製ステッカー
2000.9.21	デスクトップのメイドさん音楽館	コナミミュージック	KMCA-71	￥2,854（税込）	
2000.9.21	ときめきメモリアル2Substories~Dancing Summer Vacation~オリジナルゲームサントラ	コナミミュージック	KMCA-65	￥2,854（税込）	
2000.10.4	ときめきメモリアル2 Blooming Stories 1 寿美幸	コナミミュージック	KMCM-1	￥1,500（税込）	
2000.10.4	ときめきメモリアル2 Blooming Stories 2 八重花桜梨	コナミミュージック	KMCM-2	￥1,500（税込）	
2000.10.4	ときめきメモリアル2 Blooming Stories 3 白雪美帆＆真帆	コナミミュージック	KMCM-3	￥1,500（税込）	
2000.10.18	スターオーシャンセカンドストーリー シンフォニック＆ロック（仮）	ファーストスマイル・エンタテインメント	FSCA-10145	￥2,800（税込）	
2000.10.18	スーパーヒーローVSスーパーロボット魂LIVE2000	ファーストスマイル・エンタテインメント	FSCA-10146	￥3,500（税込）	

ゲー事典 ゲームボーイで発売される「真・女神転生 デビルチルドレン」のオープニング、エンディングそれぞれのテーマ曲のシングルが、ファーストスマイルから発売される予定。しかも、特典としてトレカも用意されているようだ。

ZUNTATA SOUND COLLEGE

前回に引き続き、今回もKaru.先生の過酷なサラコンの仕事のお話です。とかく華やかに思われがちな、クリエイティブな仕事に本当に必要なものは……才能？　努力？

Instructor karu.



ポップでチャーミングな曲を書かせたらZUNTATA No.1の器用なコンポーザー。ちょっと前は、Junkie As MachineとLIVEに出ていたとかいないとか……。

第7回「サラコンたちの苦悩」

コードブックは投げ捨てて、まずは体力づくりから!!

えーみなさん、暑中お見舞い申し上げます。前回は「サラコン」がいかに地味な職業であるか？　について勉強しましたね。今回のテーマはズバリ！　「サラコンたちの苦悩」について。そうですね、でも大したお話じゃないので、ソーメンでもすすりながらゴロゴロ寝転がって読んでくださいね。……ってホントに寝んないでね(゜ε゜)

オンガクを創ることは楽しい。メロディーを口ずさみ、ピアノを弾いてコードやリズムを組み立て、リアルタイムレコーディングしつつ、自分の「頭」にしかなかった漠然とした「何か」を形にしていく作業には、完成した際の達成感と共に、ある種の恍惚感があり、一度ハマってしまったら多分抜けられない世界。ただし「納期」さえなければ！　納期……ああ、なんて心にズーンと響く重たい言葉なんでしょ。

サラコンに限らず、この世の中モノを作り出す仕事には一部を除いて必ずメ切りが存在します。1曲書くのに1ヵ月費やしてよいのであれば、そんなお気楽な稼業はないのでやんして、私なんかヘソで茶を湧かしてしまいます。ある時は3日で1曲、ある時は1日に3曲のペースで書かなければ、にっくき納期に間に合わない！　そんな修羅場が次々と襲ってくる恐るべき現実に耐え、流るる涙を五線紙で押さえながら、今まで一体何日の徹夜を経験したことか……。(ここでツライ日々を思い出し3secフリーズ)

そう！　サラコンに求められるものは過酷な日々に耐えうる気力&体力、そして握力&スピードなのです。なんたって、どんなに深夜まで働いても翌朝9時には出社しなければならないのですから。いいですか？　これからサラコンを目指そうという強者のみなさん。コードブックやハウツー本はポイ！　して、まずは基礎体力をつけましょうネ。で、企画からの幅広いリクエストに応えるため、いろんな音楽を聴くこと！　どんなジャンルの音楽も「なんちゃって」程度でよいので少しでもかじっておくこと。今回はここが一番大切ね♪　音楽に限らず芸術はすべて模倣から始まると誰かさんも言ってた（ような記憶が……）くらいですから、苦手なジャンルがあったら最初は堂々と「まねっこ」してみる。そしてそこから得た知識を自分の頭の引き出しに沢山ためておく。そんな情報を片っ端から引っぱり出しては、いつしか「自分のもの」にしていくんですねぇ。な～んて書きながらも、今日もメ切り前にして、涙でよく見えないシーケンサーのEDIT画面とにらめっこ。さくさく進む時は空からお星様が降ってくるように書けちゃうのに、出来ない時はもう何をやってもダメ。そんな時は帰宅しても眠れず、起きている間は胃痛に悩まされ、もう～く苦しい。なのに私は作曲をやめることが出来ない。それはやっぱり冒頭で述べたとおり、オンガクを創ることが楽しいからなんだろう。脳内麻薬とか、出てるのかな？　うふ（・_・）ノ

ZUNTATA同好会



前回のつぶやきどおり行ってきました、牛を見に大自然の中へ！　ただ、私が望んでいたのは「牛のいる光景」だったはずなのに、実現したのは「牛のうようよいるど真ん中」という状況だったんですねぇ。

そう、ホルスタインとジャージー牛が何十頭もいる牧場へ行ってきたのです。もうちょっとアングル的に「引いて」見たかったんですけどねぇ、それだけ沢山いるともうヤケクソ！　子牛から巨大牛、馬やら山羊、犬まで、そこにいる動物すべてをなで回してきましたが、人間に頭をなでられて嬉しそうにしている動物は犬のみ。牛好きの私としては冷たくされても嬉しかったけど、「第一回！　世界人気動物コンテスト」をやったら「人間という動物」は最下位かも。絶滅に瀕した動物を保護しても、ケガをした鯨を助けても、動物君サイドから見たら「ただのいじめ」にしか見えないかもしれないものね。人間って「さみしい動物」なんだなあ……としみじみ。コンテストの準備として、そこいらの野良猫に優しくしておこう。

ZUNTATA COLLEGE 課外授業

ZUNTATA COLLEGE 購買部

単語帳　募集＝ZUNTATA COLLEGEでは、ゲームミュージックのあれが知りたいといった素朴な疑問や、意見、感想など、読者からのお手紙を大募集しています。ZUNTATAのあの人を講師にして欲しいなんていう要望や、あの音楽について訊きたいなんていうリクエスト、ファンレターも大歓迎。どんどん、「ZUNTATA COLLEGE」係まで送ってください。

Orbicularis oculi



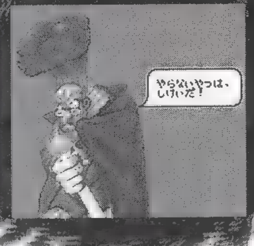
前回のピストル大名からの連係で今宵のよく見る伝はベラボーマンに決まり。機械、海底、忍者軍団の猛攻を退け新田4丁目を悪の手から救うのだ！　ベラボースイッチ搭載の傑作アクションゲームでヤンス。

ゲームセンターよく見る伝

担当：福田柵太郎

お題：超絶倫人ベラボーマン

ワシが爆田博士ぢゃ！



乙女・爆田に感動

小学生の頃、オフェンシブサラリーマンシミュレーションゲーム『新入社員とおるくん』をよくプレイした。同僚をヒップアタックで椅子から落とし、その席で仕事をするフリをして上司の監視をかいくぐるフェイクマスターとおる。モニター越しに競争社会の弱肉強食を垣間見て、俺の中のサラリーマン象はかなり幻滅した。

当時の俺はゲーセンの置コインに割り込まれ、あまつさえ置いた金まで使われる始末で近所でも評判の弱肉だった。

「僕も大人になったらサラリーマンになっちゃって頭突き一発で窓際族と散るのね」という次元牢から俺を救ってくれたナイスビデヲゲームがある、それが今回のお題『超絶倫人ベラボーマン』だったりする！

このゲームの主人公であるサラリーマン中村等（CV神谷明）は超絶倫人ベラボーマンに変身して戦う正義の味方なのだが、人間時ははっきりいって弱そう。華奢な体に七三分け、平凡パンチな日本のサラリーマンイメージを体現したかのような風体。そして彼はばりばりの丸眼鏡野郎だった、おお同士よ！　一目で中村様と意気投合し、図工ではベラボーマンを作り家庭科ではベラボークッションを制作しD評価をもらうまで極めた。

ひ弱そーなリーマンが仕事の合間を縫って正義のために戦う。それがゲームだとわかっていながら中学生の僕は「中村様のような立派なおとなになって楽をする（日記より）」と矛盾した感動を覚えていたよーだ。あー馬鹿だねえ。

あれから十数年、大学からライターモドキになった俺はサラリーマンになれず、ボーナスもオフィースラヴもまったく経験なし。形からでも夢の中村生活に近付くため、スーツで編集部に行こうかと思う今日このごろでヤンス。

爆田軍団忍者部隊登場！

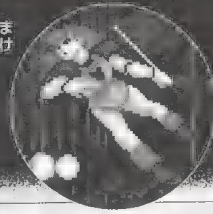
機械軍団、海底軍団と住み分けができている爆田組織。なかでも一際異彩を放つ忍者軍団のメンバーを紹介しよう！



◆ベンジャミン
☆忍者＋ヘビーメタルの設計思想から生まれた戦闘ロボット。ふぁっきゅ〜。



◆雷丸
☆忍者＋関取の設計思想から生まれた角力ロボ。技がつっぱりだけでは雛壇に負けるぞ！



わや姫➡
☆くのいちですな。ボイスがまた可愛いのよ。レシオ2は固い。

ベラボーマン誕生秘話

マッドサイエンチストの手から新田4丁目を守るべくα遊星人は通りすがりの中村氏に変身物質をあたえる。100円玉一枚（銀）の力がサラリーマンを超人に変えていく！　超能力手足と首がのび～るで巨大悪を打ち砕けい！





ハードモードコマンド。味方の福引き男を5回殴るとアイテムをくれなくなるぞ。

アルカディア相談室

突如として矢口真里（17）ちゃそに熱を上げ始めたライターズ（2名）に、救いの手を差し伸べよう！

『アーケードゲーム専門情報誌月刊アルカディアの表紙をモーニング娘の矢口真里（17）ちゃそで飾りたいのだが——』

JAFコン前の朝マック席上の話題としてはあまりにヘヴィなライターT氏の発言である。無理ですよ、と即時ツッコミはせず探りを入れてみる私。「それは——矢口真里さんがピンでということですか？」

私の問いかけに答えることなくハンバーガーからピクルスを抜くT氏。——大本気だ。もしモー娘的要求が通らなかったら、この人の場合じたんだくらい踏むかもしれない。そしてストライキを敢行するだろう。書き手の欠けた猛者通はどうなる、筐体百景は？

そうだ、矢口真里さんを題材にしたアーケードゲームが出ればいいんじゃないか。実写格闘やピンボールや——。

読者の皆様の英知を借りるときが来ましたね。『あのメーカーが矢口真里ゲーを作ったらこうなる！』というのを当スペースで紹介できる文量で考えてほしい。単純に『矢口真里さんにインタビューする法』などでもいいかと。

爆道伝



博士の歪んだ愛情

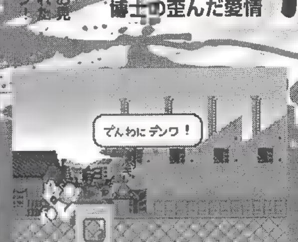
爆田博士の悪事ある犯罪行為をお見せしましょう。狂科学に魅入られた町に光を取り戻せ、ベラボーマン！

FILE1☆海洋汚染！



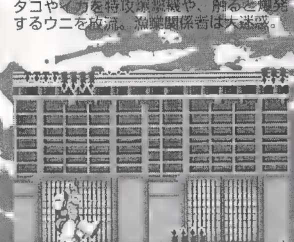
タコやイカを特攻爆撃機や、触ると爆発するウニを放流。漁業関係者は大迷惑。

FILE2☆イタ電ちゃ！



町中の電話ボックスがいたずら電話に！このままじゃダイヤルQ2が使えないぜ。

FILE3☆竹ヤリNOW！



バリバリカット…だけど刺さってみたら気持ちいいかも。えーい。ヤリは…!!

ゲー事典
中学生時代に読んだファミコン通信のアーケードゲームコーナー。ベラボーマンの回は今もスクラップにして保存してある（ボロボロだけどね）。■十年後にまさか自分がベラボーマンの記事書くとは夢にも思わなかったことね、こりゃこりゃ。さて来週のよく見る伝はデータイースト社のドラゴン忍者を予定してますちょ。ハ〜っと気合を入れて待っていてくれ！

K.O.F. 2000 Graphic Arts

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000 設定資料集

20世紀最後の夏

今回も前号より引き続き「KOF2000」設定資料集。デモ原画を始め、新キャラや一部ストライカーの設定など盛りだくさんだ！

開発コメント

新キャラに関しては、各デザイナーに担当プランナーをつけて、どういうことをやってみたいかをまず吸い出し、そこから現在の形にまとめていきました。容量・作画期間を考慮しながら、全チームにわたってできるだけ変化をつけることを目指したわけですが、セス・ヴァネッサが先行してドリームキャストに登場していたのもあり、同チームにするのか、他チームに振り分けるのかは、かなり悩んだ所です。みなさんに違和感なく、受け入れていただければ幸いなのですが。（プランナー：ほっそん）



HEROES TEAM　主人公チーム



ラモン
メキシカンプロレス「ルチャ・リブレ」の使い手。アイパッチはファッション？ ヴァネッサと古い知り合いらしい。

K'
ネスツにより草薙京のDNAを土台に作られた、炎を操る能力を持つ改造人間。現在はネスツを離脱。

ヴァネッサ
新たにKOF参加の謎の女性格闘家。結構なブルジョアらしい。ネスツと何らかの関わりを持っているとの噂。

マキシマ
K'の相棒。以前はK'と共にネスツに所属していたが、前作でK'と共に離脱。カナダ出身と本人は主張。

BENIMARU TEAM | 紅丸チーム

セス

実現不可能な依頼を次々こなす腕利きスパイのオヤジ（41歳）。紅丸の古い知り合い。

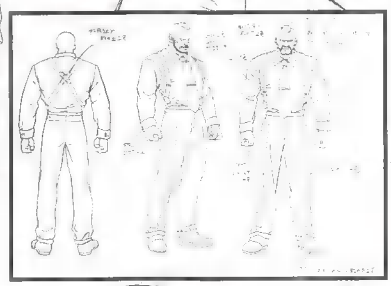




二階堂 紅丸

電撃を使った攻撃を使う人間発電器。京が単独で行動、大門が引退した現在、自らのチームを率いてKOFに参加する。

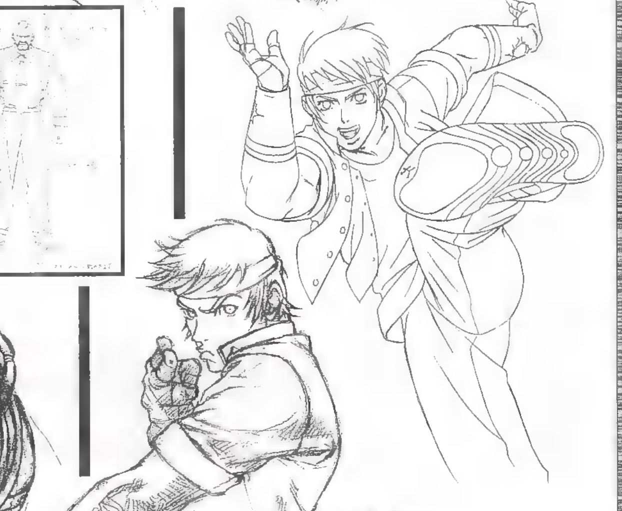




鱗

中国の暗殺集団・飛賊の一員。毒手の使い手。一族の長の龍の行方を捜すため、KOFに参加。





矢吹 真吾

草薙京の高校の後輩（パシリ）。京から教えられた草薙流古武術（自称）を使う。良く言えば純情、悪く言えば単細胞。

KYO IORI | 京 庵

八神 庵

京のライバル。京への執心は凄く、気配だけで京の居場所がわかる。まるで妖怪レーダー。前作で新しい彼女が出来たらしいが、続いているのだろうか？



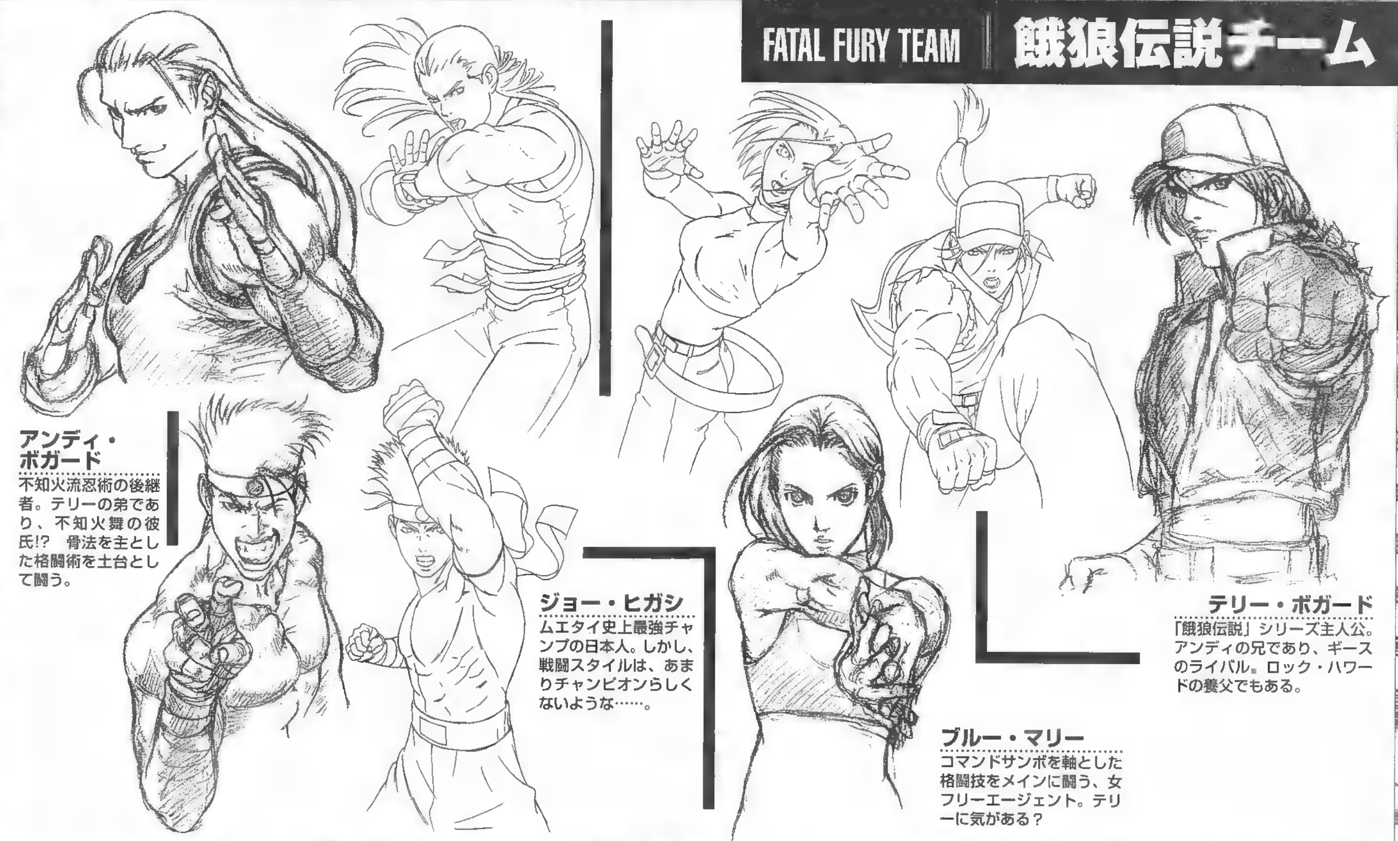




草薙 京

K.O.F94～97までの主人公。炎を武器に使う。オロチ戦直後にネスツに捕らわれ、DNAを採取される。ちょっと生々しいね。

FATAL FURY TEAM 餓狼伝説チーム



アンディ・ボガード
不知火流忍術の後継者。テリーの弟であり、不知火舞の彼氏!? 骨法を主とした格闘術を土台として闘う。

ジョー・ヒガシ
ムエタイ史上最強チャンプの日本人。しかし、戦闘スタイルは、あまりチャンピオンらしくないような……。

ブルー・マリー
コマンドサンボを軸とした格闘技をメインに闘う、女フリーエージェント。テリーに気がある？

テリー・ボガード
「餓狼伝説」シリーズ主人公。アンディの兄であり、ギースのライバル。ロック・ハワードの養父でもある。

ART OF FIGHTING TEAM 龍虎の拳チーム



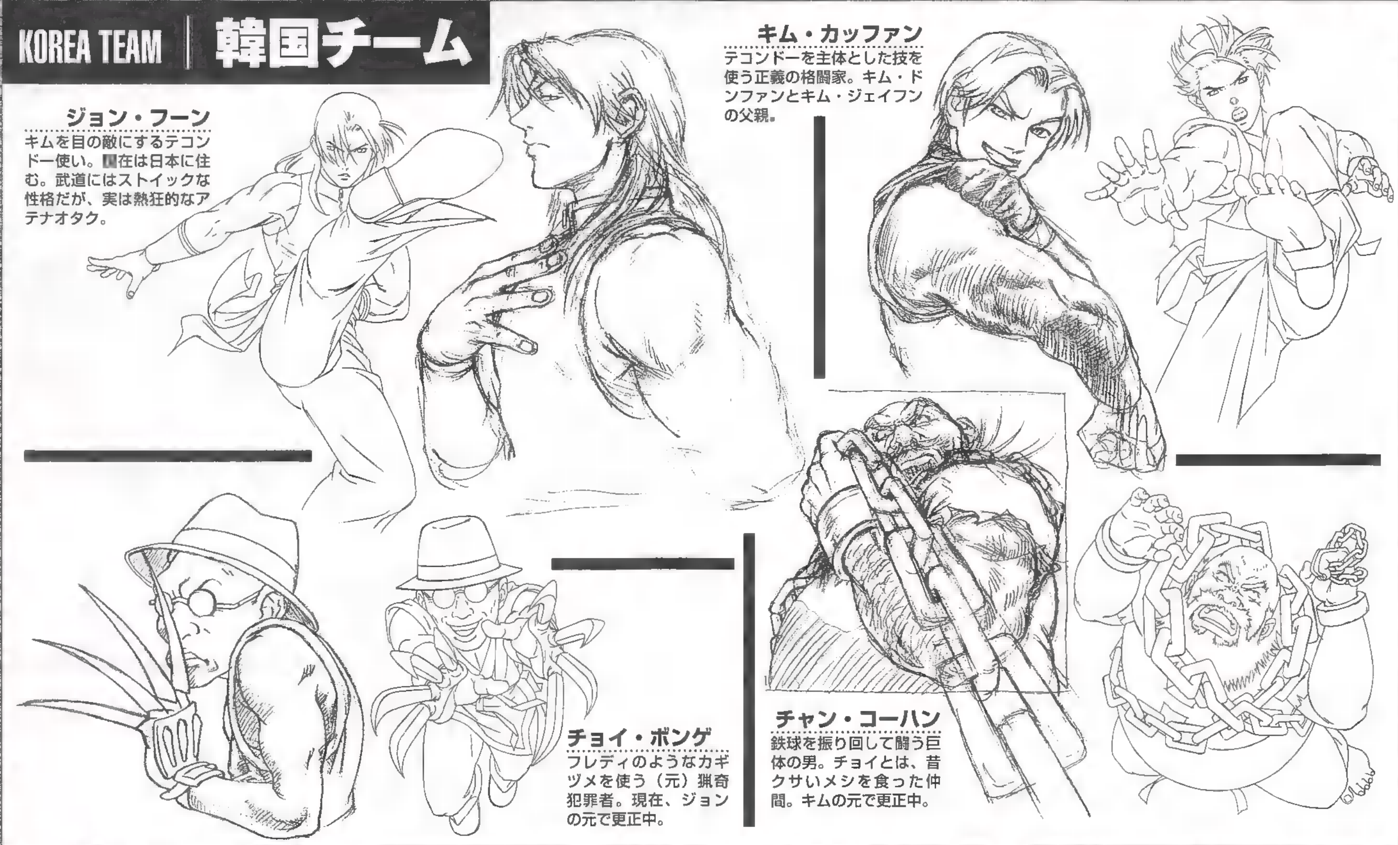
リョウ・サカザキ
極限流無敵の龍。幼少からロバートと共に極限流空手を学ぶ。妹思いの兄であり、現極限流師範代。

キング
サウスタウンのバー「イリュージョン」の女性オーナー。ムエタイを基本とした技を使う。リョウといい関係？

ロバート・ガルシア
極限流空手最強の虎。ガルシア財団の御曹司。現在はイタリアに住む。ユリにぞっこん。なぜか関西弁。

タクマ・サカザキ
極限流空手の道場主であり開祖、かつミスターカラテ。リョウとユリの父親。なぜか貧乏も極限まで追求してしまう。

KOREA TEAM | 韓国チーム



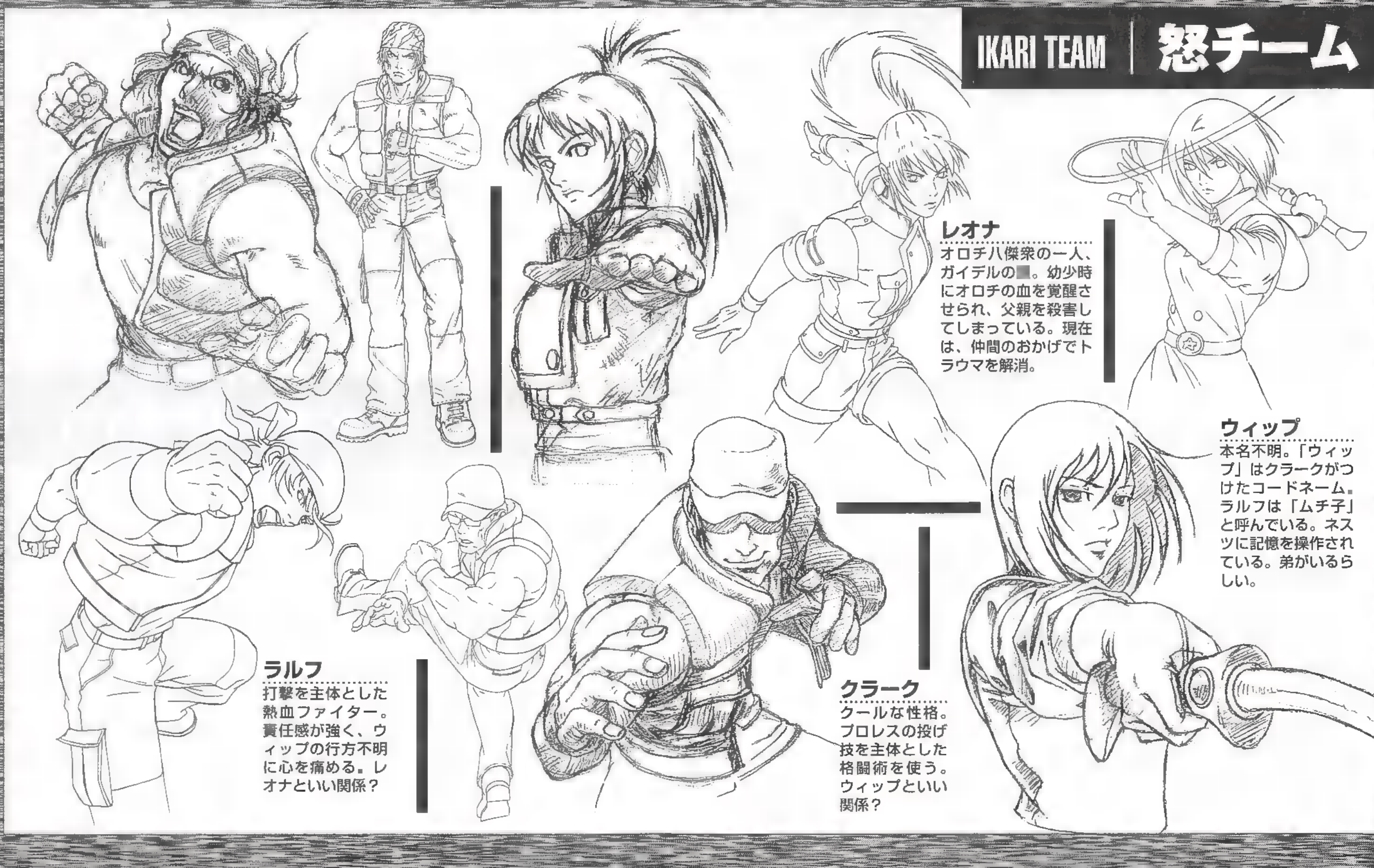
ジョン・フーン
キムを目の敵にするテコンドー使い。[redacted]在は日本に住む。武道にはストイックな性格だが、実は熱狂的なアテナオタク。

キム・カッファン
テコンドーを主体とした技を使う正義の格闘家。キム・ドンファンとキム・ジェイフンの父親。

チョイ・ボンゲ
フレディのようなカギツメを使う（元）猟奇犯罪者。現在、ジョンの元で更正中。

チャン・コーハン
鉄球を振り回して闘う巨体の男。チョイとは、昔クサいメシを食った仲間。キムの元で更正中。

IKARI TEAM | 怒チーム



レオナ
オロチ八傑衆の一人、ガイデルの[redacted]。幼少時にオロチの血を覚醒させられ、父親を殺害してしまっている。現在は、仲間のおかげでトラウマを解消。

ウィップ
本名不明。「ウィップ」はクラークがつけたコードネーム。ラルフは「ムチ子」と呼んでいる。ネスツに記憶を操作されている。弟がいるらしい。

ラルフ
打撃を主体とした熱血ファイター。責任感が強く、ウィップの行方不明に心を痛める。レオナといい関係？

クラーク
クールな性格。プロレスの投げ技を主体とした格闘術を使う。ウィップといい関係？

WOMAN FIGHTERS TEAM 女性格闘家チーム




ユリ・サカザキ
サカザキ家長女。やはり極限流使いだが、基本を父に教わり、あとは彼女なりにアレンジしている。ロバートのことは、いい先輩と思っている。

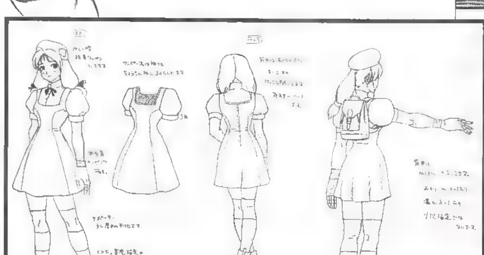



不知火 舞
隠密の末裔・不知火家の一人娘で、アンディ・ボガードの彼女!? 不知火流忍術の使い手。




藤堂 香澄
「龍虎の拳」の人気キャラ・藤堂竜白の娘。タクマを仇と狙っていた竜白、その娘がタクマの娘と組むのも、何かの運命か。




四条雛子
女スモウレスラー。名門女子高生のお嬢様。スモウ部を学校に認めさせるためKOFに参加。どこか一本ぬけている。

ANOTHER STRIKER アナザーストライカー

今回、新たに参加したストライカー達。その一部を紹介。



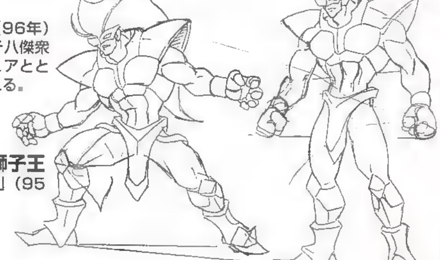
楓
「月華の剣士」(97年)初登場。青龍の力を継承している。



ギース・ハワード
「餓狼伝説」(91年)初登場。サウスタウンの闇の帝王。



ゲーニッツ
「K.O.F.96」(96年)初登場。オロチ八傑衆・オロチ四天王の一人。自害して死亡。

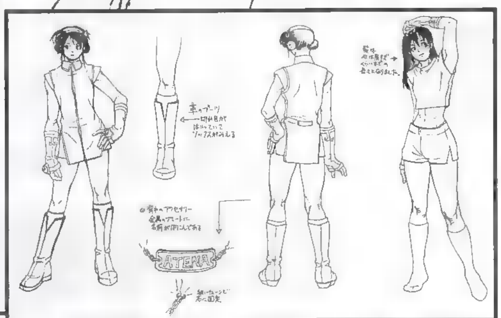


バイス
「K.O.F.96」(96年)初登場。オロチ八傑衆の一人。マチュアとともに庵に殺される。

獅子王
「風雲黙示録」(95年)初登場。

PSYCHO SOLDIER TEAM | サイコソルジャーチーム





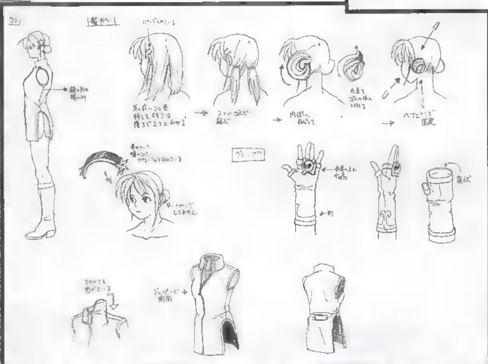
麻宮アテナ
超能力を主体に闘うサイコソルジャー。そして、超人気アイドルでもある。由緒正しいSNKキャラ。



椎 拳崇
超能力を主体に闘うサイコソルジャーだったが、包に能力を奪われている。アテナが好き。なぜか関西弁。



鎮 元斎
アテナ、拳崇、包の師匠で、酔拳の達人。弟子達の成長を温かく見守っている。





包
鎮の新弟子の子供。前作において、拳崇の超能力を吸収しつくしてしまう。



カン ベダル
オリジナルキャラ。

李 香緋
「リアルバウト[redacted]狼伝説2」（98年）に初登場。アメリカ・チャイナタウンのおてんば娘。

ダック・キング
「[redacted]狼伝説」（91年）初登場。テリーと幼なじみのダンス格闘家。

山崎竜二
「餓狼伝説3」（95年）初登場。ホンフゥの友人の仇。実はオロチ八傑衆の一人。

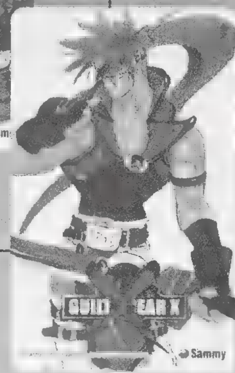
如月影二
「龍虎の拳2」（94年）初登場。極限流にライバル心を抱くニンジャ。

アルカディア

読者プレゼント

サミー提供

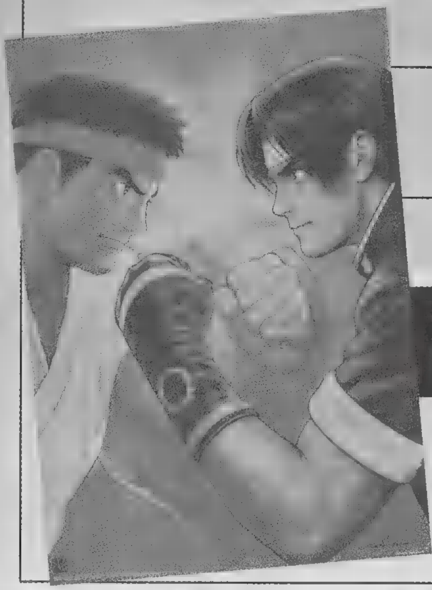




No. 3
「ギルティギア ゼクス」テレカ
5名様

全国大会開催も決まり、盛り上がりも最高潮のギルティギア ゼクス。熱いキャラをクール描いたデザインのテレカをプレゼント。どちらが欲しいかアルファベットも記入して下さい。

SNK提供



No. 4
「CAPCOM VS. SNK」西村キヌ＆森気楼合作ポスター
8名様

いよいよ発売、夢の対決CAPCOM VS. SNK。メインイラストレーターの「西村キヌ＆森気楼」両氏の合作ポスターはカプコンファン、SNKファン共に絶対に見逃せない逸品。

編集部提供



No. 1
「第38回 アミューズメントマシンショー」招待券
25組50名様

※9月23日(土)のみ入場可能。
このプレゼントの応募締切は9月7日(木)です。

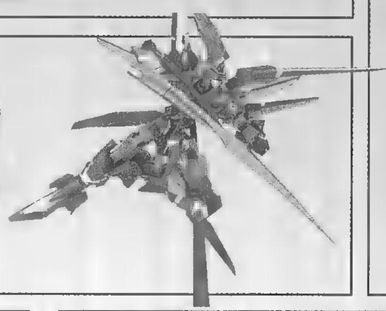
なんと！ 9月の21～23日に開催される、第38回 アミューズメントマシンショーの招待券をプレゼント。ショーに行ったことの無い人は是非応募して、実際の臨場感を体験してみてくれ。



No. 2
pop' n music 4 arcade original 3名様

非常に魅力的な曲が多いのに、残念なことにゲームセンターではよく聞きとれない。と、お嘆きのあなたにオススメ。ポップン4全曲収録です。

海洋堂提供



No. 5
アクションフィギュア「サイファーD.N.A SIDE」
3名様

モノシャフト･ドライブ搭載で、どんなポーズも自由自在。サイファーに命を吹き込みたい人は是非応募しよう。

締　切
プレゼントNo.1「第38回アミューズメントマシンショー招待券」の締切は発送手続きの都合により
9月7日(木)
当日消印有効
その他のプレゼント締切は
9月19日(火)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募下さい。なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。※商品の発送は、締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

シグマ提供



No. 7
ロンゴロンゴ銀座店「銀座競馬場」オリジナルマグカップ
3名様

シックなデザインが大人の街、銀座を彷彿させるマグカップ。違いのわかる貴方にどうぞ。

「何でもいいからくれッ!」

プレゼント番号欄にプレゼント番号と一緒に「eb！」と記入しておくと、プレゼント抽選に漏れた人に編集部内で発掘されたゲームグッズを再抽選してプレゼントします。

何が当たるかは当選するまで秘密なので「何でもいいからくれッ！」本気で思ってる人は「eb！」とさりげなく記入しておこう。

No. eb！
当選人数未定

アミューズメントヴィジョン提供



No. 6
「スラッシュアウト」Tシャツ
5名様

神のスラッシュアウトのワンポイントロゴが渋いTシャツ。これを着てスラッシュアウトをプレイしちゃおう。色は黒、サイズMのみなので注意して下さい。

PRESENTS

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承下さい。



巻頭特別企画

考察 ゲームセンター（仮）

僕らの身近にあって、これがなきゃ始まらない場所ゲームセンター。
今、改めてゲーセンについて考えてみよう。

アミューズメントマシンショー速報

最新ゲーム情報

- 燃えろ！ジャスティス学園（カプコン）
- プラネットハリアーズ（アミューズメントヴィジョン）
- DanceDanceRevolution4thMIX（コナミ）
- GUITARFREAKS4thMIX（コナミ）

攻略特集

- CAPCOM VS. SNK（カプコン）
- THE KING OF FIGHTERS 2000（SNK）
- ギルティギア ゼクス（サミー）
- ドラゴンブレイズ（彩京）
- ミスタードリラー2（ナムコ）
- スラッシュアウト（セガ）

この他にも最新タイトル続々で見逃せないBEAT MAXIMUMや、沈黙を破って復活のアシュラバ日報など、気になる情報をガンガン掲載！

次号11月号No.6の発売は 定価580円
9月30日(土)発売予定

各コーナーへのメールでの投稿宛先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com
■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com
■ゲーパロ画
dohjin@arcadiamagazine.com
■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com
■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com
■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com
■イベントリスト、ゲーセンMAP、かりすま堂、オールドゲームのあるお店、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギアX
「アソシエイションX」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■K.O.F.2000
「KOFッ子ソサエティ」
sp_kof@arcadiamagazine.com

特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは…

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後700Kバイト以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

●イラスト大募集！
アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるカラー＆モノクロ(1色/白黒)イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。
他コーナーなども含めて、まとめて郵送する場合は、ARCADIAで募集している各コーナー名、住所、氏名、ペンネームを各投稿物の裏面に忘れずに記載してください。
もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくは後述の「モノクロCGイラスト投稿の注意」を参照してください。

☆CGイラスト投稿の注意
色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。
また、モノクロの場合は グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。

サイズは手描きイラストと同様に、縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル、解像度で考えた場合は350dpiで7cm x 5cmぐらい）。

☆データ保存について
セーブファイル形式はJPEG(.jpg)、BMP、PICT(.pict/.pct)、TIFF(.tif/.tiff)、MAG、フォトショップ形式(.psd)のいずれかでお願いします。jpgのクォリティは75〜95%を推奨。
※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！圧縮する場合は、LHA(lzh)、Stuffit(.sit)、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip)、形式でお願いします。自己解凍型はできる限り避けて下さい。

☆E-mail投稿時の注意及び宛先
E-mailに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付してください。圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。

すべての宛先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
※11月号(No.6 9月30日発売号)への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

12月号(No,7 10/30発売号)への投稿締め切りは……
9月19日(火)消印有効

1月号(No,8 11/30発売号)への投稿締め切りは……
10月19日(木)消印有効

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

●『サムライスピリッツ』が欲しくてネオジオROMを買いました。『アイドル麻雀ファイナルロマンス2』が欲しくてネオジオCDを買いました。『めろんちゃんの成長日記』が欲しくてネオジオポケットを買いました。『パックマン』が欲しくてネオジオポケットカラーを買いました。現在『KOF2000』のため貯金中。そんな関係のネオジオと己。(風雲S 欲しい眼鏡っくす)

●プレイヤーが遊び方を見つける。そんな時代だったからこそ、その独自性や濃さがテイストだったメーカーは数多い。SNKもその1つだろう。それを許容し、そのギリギリ感にどれだけ対応できるか(どれだけ楽しんじゃえるか)。それがアーケードゲーマーの懐の深さだったように思う。(ばあり)

●4in1のネオジオが好き。格ゲーは対戦台で、こっちは誰も遊ばないから気兼ねなく1人でじっくり遊べる、俺の専用台みたいなもんだったしね。お気に入りは、超野球2020、ASOⅡ、忍者コマンドー(コマンドーも捨てがたい)、メタスラシリーズ、わくわく7、ティンクル……～キリがないや。(しもやん)

●潜在的アーケーダーだった僕は、「ゲームセンターを持って帰ろう」というキャッチコピーにコロリとやられ、ネオジオ一式を買い込み、当時の家庭用ゲーム機では絶対に味わえないリッチな味わいのゲームに酔いしれたものだった。結局通算で20時間ぐらいしか使わなかったけど。(杉田)

●4年前新声社に入った私は、「SNKイラストレーション大」を作り、ゲーメストのSNK・ADK担当になり、数年間はSNKを中心に世界がまわっていました。「ティンクル」の攻略とか楽しかった……(田口さん元気?)。今後、KOFやメタスラチームはどうなるのかが心配です。(マッスル土裏)

●早いもんで、フリーク、メスト、そしてアルカディアと、ネオジオの記事ばかり担当するようになって5年が経過したことになる。初めて家庭用ネオジオを買ってからだともっと経つし、初めてネオジオのアタックを見た日からは……っていうか、こんな文字量じゃ語れねっす。(イタ)

●格ゲー大好き少年だった僕は、初めて「パワーゲイザー!」と「レイジングストーム!」を見て正直びびった。僕:「すげ～! ねえねえ、それどうやんの?」対戦で勝った若い男性:「教えね～よ、バーカ。ふう～!」……僕の感動は5秒で消えた。世知辛い思い出……。(マジン)

●ネオジオの格ゲー(餓狼3以降)はお仕事でたんまりやったもんです。それこそもう、生活の一部と化すぐらいに。今は「ネオジオ打ち止め」の報にピンとこないけど、餓狼の季節になれば実感させられるのでしょう。そのころには古巣の某専門誌もなくなってるし。感慨深いですな。(河野)

●ネオジオが店に並び始めた頃、セレクトボタンの存在に気付かなかった僕は……第一段階:ずいぶん入れ替えの早い筐体だなあと思っていました。第二段階:お目当てのゲームが巡ってくるのを、筐体の前でずっと待っていました。第三段階:黄色いボタンらしきものに気付きました。(ひ)

●ネオジオといえば「ネオジオワールド東京ベイサイト」。東京湾とお台場を一望できる観覧車! 目立ってますね、デートに最適ですね。え? あれはネオジオワールドとは無関係? 偶然前にある?? あっそう――。やっぱ「バクテン」っていうアトラクションが最高ですね。(T.K)

●弱手軽強の戦法、簡単激減り連続技。これらはSNK格ゲーの特色だと思う。この特色があまりに目立つために敬遠する人も多いが、深いトコロまでやってみないとゲームの真価ってのはわからないと思うのだが……レベルが上がればゲームも変わるね!(日本チームが一番好き る)

●初めて龍虎乱舞を見たときの衝撃は今でも覚えています。わくわく7はポリタンク乙が好きでした。餓狼SPキムの鳳凰脚連打で灰皿が飛んできたときは焦ったなあ。ヨンミー萌え(←これはウソ)。僕は死ぬまでXL Technoを愛し続けます!(←これはドサクサ)。(ありがとう 社&P! タモツ)

●自分にとってのSNKといえば、やはり対戦格闘。「餓狼伝説2」でハマり、家庭用ネオジオ、さらにはネオジオCDまで購入。それで最初に買った「龍虎の拳2」で印象深いのは、超必殺技が出しにくいこと。サプライズローズが初めて出たときの喜びは忘れられないな～。(NEWCOMER 高橋)

STAFF
■発行人 浜村弘一
■編集人 浜村弘一
■編集長 林久徳
■副編集長 猿渡雅史
■アートディレクター 大里浩二(THINKS NEO)
■デスク 霜田和人/杉田哲朗
■編集スタッフ 北野裕章/伊丹恭/鈴木宏昌/河野淳一/入澤英明/貝田知明/安藤慶祐 荒川 /
■編集協力(五十音順) 伊勢猫 H・L/MVP/ っちん/karu. GrayZone/京城/COSPA/C・LAN/Jurio/SHO/Joe 庄司卓/ずるずる/善之字元帥/田渕健康/ちゃっきー/DragonLEE/新丸一/袴田直樹/ /VMT-RED/福田柵太郎/藤沢弾/も /モリスケ/ヤマダ課長&広報娘/YYY/若人
■デザイン 久保田シンヤ/野中郁子/大竹伸子/齋藤明子(THINKS NEO)/荒井 之(THINKS NEO)/大島リエ/斉藤若子
■タイトルロゴ&表紙デザイン Smile Studio(福島トオル)
■制作協力 藤原城嗣
■フォトグラフ Studio Atom
■イラスト(五十音順) いづなよしつね/きらり屋/G=ヒコロウ 田渕健康/つぶらひでとも/ ドウ/龍輝雅
■業務部 関根隆之
■広告営業 阿部寿一/幸宏樹/黒沢秀 /田山麻子
■雑誌営業 堂前 酒 朋喜/中村 忠

月刊アルカディア 10月号 [No.005]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.005

第 巻 第5号 通巻第5号 平成12年10月1日発行(毎月1回1日発行)
雑誌11547-10

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区 1-18-10
営業局 03-5433-7850(ダイヤルイン)
広告部 03-5433-7214(ダイヤルイン)
■印刷所 凸版印刷株式会社

WebSite http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail post@arcadiamagazine.com

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答えください。プレゼント商品は192ページをご覧ください。裏面の質問事項は下記をご参照ください。空きスペース等には感想やイラストなどご自由にお書きください。

マークシート部分は、質問の答えと同じ番号の ⬭ を濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⬭ からはみ出したり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、ハガキが折れ曲がっていたり汚れていても読み取れなくなる原因になりますのでご注意ください。マークシート以外の部分はペンなどで記入していただいて構いません。切手は不要です。

●マークシート記入例 良い例 悪い例

【アルカディア 10月号【No.5】 アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1～81の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1～81の番号の中から選んでください。

1. 表紙
2. Get Back Soon!! NEO・GEO FOREVER 11年の歳月とその偉大なる功績の数々
3. NEO・GEO 全作品リスト～完全保存版～
4. NEO・GEO キャラクターズチャーム
5. NEO・GEO 資料館～回想される9つの物語～
6. 燃えろ! ジャスティス学園
7. カプコン VS. エス・エヌ・ケイ
8. ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000
9. KOFっ子ソサエティ
10. プラネットハリアーズ
11. BRAND NEW UPDATES
12. GUILTYGEAR X CHAMPIONSHIP -Sammy's Cup-
13. 9/23はアミューズメントマシンショーへ行こう!!
14. News Transmitter
15. NEO・GEO特集 俺の愛したネオジオゲーム
16. リッジレーサーV
17. BEAT MAXIMUM
18. ダンスダンスレボリューション4thMIX
19. ビーマニポケット ギターフリークス
20. ドラゴンブレイズ
21. ミスタードリラー2
22. 婆娑羅
23. スラッシュアウト
24. イノセントスィーパー サイレントスコープ2
25. ギルティギア ゼクス
26. GGXガトリングアーティスツ
27. バトルギア2
28. 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66
29. ブレイブブレイド
30. マーズマトリックス
31. LONG RUN GAMES' BOOSTER
32. デッド オア アライブ2 ミレニアム
33. 鉄拳タッグ トーナメント
34. ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE
35. 全国ゲームセンター イベント準備会
36. ゲーマー用語の基礎知識
37. 彩京刑事
38. OLD GAME MUSEUM
39. ARCADER・NEO
40. 20世紀アーケードゲームの表現 ハードウェアミュージアム
41. 無差別範疇十傑衆
42. ジャンク新聞
43. Rescue Emulator!
44. 猛者通信ぽべソ
45. Joystick Troopers
46. GAME CENTER MAP
47. カリスマ堂
48. ハイスコア全国集計
49. KOF2000ムック告知
50. 立体貴族
51. コスプレ・プレイスタイル
52. アルカディア フロンティアーズ
53. 日報アシュラバ
54. ゲーパロ館
55. CAPCOM & ARCADIA共催 作文コンクール「VS.シリーズがくれたもの」
56. ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
57. 庄司といづなのゲームバラのいヤ
58. パンドラキャロット改
59. Digital Disc Archive
60. ZUNTATA Sound College
61. ゲームセンターよく見る伝
62. 設定資料 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000
63. プレゼント
64. 次号予告・募集記事
65. EDITORIAL DEPT GAZETTE
66. テトリス THE ABSOLUTE
67. トラック狂走曲
68. コズミックスマッシュ
69. 1944 THE LOOP MASTER
70. ジャイアントグラム2000 ～全日本プロレス3 栄光の勇者達～
71. ガントレット ダークレガシー
72. サイヴァリア リビジョン
73. マイティ・パン
74. 東京バス案内
75. がんばれ運転士!!
76. メダル「始めてみよう」物語
77. バミューダパニック
78. G Iリーディングサイアー Ver.2
79. プライズワンダーランド
80. 金魚すくい
81. 筐体百景

Q3.所有している家庭用ハードウェア(複数回答可)。

1. ファミコン
2. マスターシステム
3. PCエンジン
4. メガドライブ
5. スーパーファミコン
6. メガCD
7. NEO GEO ROM
8. NINTENDO64
9. 3DO
10. NEO GEO CD
11. セガサターン
12. プレイステーション
13. PC-FX
14. ドリームキャスト
15. プレイステーション2
16. ゲームボーイ
17. ゲームギア
18. ネオジオポケット
19. ワンダースワン
20. コントロールBOX
21. 筐台

Q4.学校・職業・その他

1. 小学生
2. 中学1年生
3. 中学2年生
4. 中学3年生
5. 高校1年生
6. 高校2年生
7. 高校3年生
8. 短大生
9. 専門学校生
10. 予備校生
11. 大学生
12. 大学院生
13. 社会人
14. 自由業
15. 主婦
16. 無職
17. その他

ご協力ありがとうございました。

【お詫びと訂正】

アルカディア9月号の記事中で以下の誤りがありました。関係者各位、並びに読者の皆様にご迷惑をおかけいたしましたことを深くお詫び申し上げます。

P176「ゲーパロ館」で、猫のイラストが一点抜けておりました。

ARCADIA No.5　●[illegible]で記入してください!!
P.194にある、アンケートの質問を元に記入してください。

A1. [illegible]った記事を教えてください（複数回答可）

2 3 4 5 6 7 8 9 12
19 20 22 23 24 26 28
31 32 33 34 36 37 38 39 40 42
43 45 46 48 49 50 51 52 54 56
59 60 67 68 69 70
71 72 73 75

A2. つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 42
43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 56
57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 70
71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81

A3. 所有ゲームハード（[illegible]数回答可）

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

A4. 学校・職業・その他

1 2 3 4 5 6
7 8
13 14

[illegible]ているアーケードゲームは何ですか？

[illegible]【　　　】【　　　】

[illegible]

[illegible]【　　　】【　　　】

[illegible]【　　　】都道府県　P.N【　　　】

ご協力ありがとうございました！

ゲーム名	
集計部門	
スコア（タイム）	
面数	
備考	
達成日	年　月　日

ゲームセンター	名前
	電話
住所	
スコアネーム	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長

郵便はがき

50円切手を
貼ってください

154-8528

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
ARCADIA 編集部
ARCADIA No.005
全国集計ハイスコア係
個人申請用葉書

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話（　　）		
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-メールアドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？		はい	いいえ	

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました

料金受取人払
世田谷局承認
205

差出有効期間
平成11年3月
20日まで
（郵便切手不用）

郵便はがき

154-8736

205

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
ARCADIA 編集部
ARCADIA No.005 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話（　　）		
住所	都道府県 市郡区			
E-mailアドレス		プレゼント番号		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？		はい	いいえ	

Q7.攻略本化を希望するアーケードゲームタイトルがありましたら教えてください。
A7.[　　　　　　　　　　]

Q8.この本「ARCADIA」を何でお知りになりましたか？
A8.[　　　　　　　　　　]

Q9.この本「ARCADIA」をどこでお買い求めになりましたか？
A9.[　　　　]都道府県[　　　　]店

Q10.いつも読んでいる雑誌を教えてください。
A10.[　　　　　　　　　　]

TETRIS THE ABSOLUTE THE GRAND MASTER 2

対戦も熱いよ～

発売が待ち遠しい「T.A」今回は対戦時のアイテムを紹介。ダブルスモードなどの新しいモードにも期待大だ。

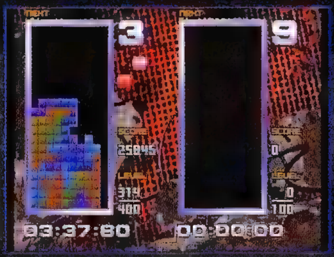
Text：京城

※掲載されている記事、[illegible]開発中の基板によるものです。

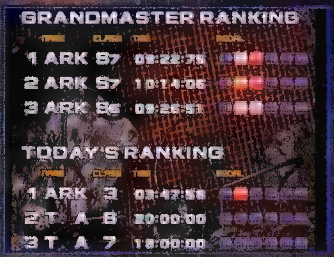
プレイ評価システム「メダル」

クラスの下に見慣れない表示があるのがわかると思う。これはプレイ内容を様々な側面から評価し、自分のプレイのどこが優れているか、劣っているかをメダルの点灯によって表示するシステムである。メダルにはAC、ST、SK、RE、RO、COの6種類がある。テトリスに関係ある要素は限られているので、今は各自推測してほしい。

これらは称号を狙ううえでどう関係してくるのだろうか。



クラスの下に表示されているのが「メダル」だ。



ランキング画面で自分の[illegible]チェックしよう。

対戦モードのアイテムブロック

対戦の勝敗に大きく関係してくるアイテムには、全部で18種類が用意されている。今回はそのうち15種類を紹介。

攻撃型

●DEATH BLOCK
相手のNEXTブロックを巨大化させる。

●NEGA FIELD
相手のブロックが積んでいる所と空白を反転させる。

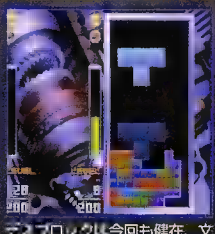
●180°FIELD
相手の積んでいるブロックの積み順を逆さにする。

●SHOT GUN!
相手の積んでいるラインにつき1ヵ所、ランダムに穴を空ける。空かない場合もあり。

●HARD BLOCK
相手のNEXTブロックを、2度消さないと消えないブロックにする。

●LASER BLOCK
相手のブロックの縦1列分をレーザーで破壊する。攻撃を受ける側は、攻撃までの間にレバー左右連打で発射位置をずらすことができる。

●ROLL ROLL
相手のNEXTブロックを3ブロック分、一定時間ごとに自動的に反時計回りするブロックにする。



デスブロックは今回も健在、文字通り死のブロックだ。

●TRANS FORM
相手のNEXTブロックを3ブロック分、回転ボタンを押すごとに形状が変わるブロックにする。

●X-RAY
相手の積んでいるブロックが一定時間確認しづらくなる。

防御型

●↑DEL FIELD
自分の積んでいるブロックの上半分を強制消去する。

●↓DEL FIELD
自分の積んでいるブロックの下半分を強制消去する。

●→MOV FIELD
自分の積んでいるブロックを強制的に右に揃える。

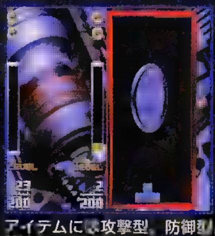
●←MOV FIELD
自分の積んでいるブロックを強制的に左に揃える。

特殊

●FREE FALL
自分の積んでいるブロックに隙間がある場合、落下して詰まる。

●EXCHG FIELD
相手のフィールドと自分のフィールドを交換する。

この他にも3つの新アイテムが追加されるそうだ。どんなアイテムがあるのだろうか。また今回はアイテムの発動した時に、新しい演出が加わっているためアイテムの種類を判別しやすくなっているぞ。



アイテムには攻撃型、防御型、特殊の3種類がある。

2人で協力ダブルスモード

業務用テトリス初、1Pと2Pで協力して遊ぶモード。2人で遊ぶ以外の基本的なルールは通常と同じ。お互い声を掛け合ってプレイしよう。また変わった遊び方として、1人でダブルプレイというのもお勧めだ。

このモードはレベル500でゲームクリアになる。



本誌初公開のダブルスモード。2人でラインを消そう。

もうちょっとの辛抱

このT.Aがゲームセンターで遊べる日が待ち遠しいが、発売は10月27日予定らしい。

だが、このゲームに必要な基本スキルはグランドマスターと共通しているので、発売までに修行を積んでおこう。

マスターモードでS9の上がマスター、さらにその上にグランドマスターの称号が用意されているようだが、凄腕のプレイヤーでもマスターになるのは厳しそうだ。

ゲー事典 今、アリカのホームページでは、テトリスT.Aのプレイムービーがダウンロードできるサービスが行なわれている。グランドマスターモードのLEVEL700前からラストまでのプレイの様子が収録されたムービーを、一度見てみよう。その他にもPSソフト「テトリス with カードキャプターさくら」の新作情報や、掲示板もあるぞ。 http://www.arika.co.jp/



激突談合坂！

トラック狂走曲™

男泣きインタビュー

これ見よがしに晴れ渡った8月某日。全国のトラッカーたちが一度は足を踏み入れるデコトラのサンクチュアリ・談合坂サービスエリアにて、トラック狂走曲の製作主犯格を集めて突撃インタビューが行われた。血で血を洗うかつて無い怒号の応酬に、空は震え乳飲み子は失禁しマッスル北農は「なんでやねん！」とのツッコミを連発！
今回は、凄惨たるインタビューの模様をノーカットビスタサイズでお送りしよう。

[illegible] ナムコ インタビュアー [illegible] マッスル北農

デコトラ大地に立つ

――ほな、[illegible]自己紹介[illegible]してもらおうかので。

小山 ワシが現場を仕切った那夢呼の小山じゃい。トラック狂走曲の原案と、プロデュースをやらせてもらったんじゃ。

矢田 自分は矢田です。離斗炉の[illegible]おさえンのが主な仕事です。

丸山 同じく、離斗炉の現場監督任された丸山です。トラ狂のキャラデザ、仕様付けさせてもらいました。

植草 那夢呼の植草です。今回は雑用係として、色々と危ない橋渡らせてもらいました。

――まずは、トラ狂の企画がスタートしたいきさつから聞[illegible]だが、どうよ？

小山 かれこれ5年前になるかの……。ワシは男の憧れ、デコトラを何とかゲームにしたいと熱望しておってな……。最初、ウチの組長に企画を提出した時には、『ナメとんのかこのダボがぁ！』と、光速でつっ返されたかのう。

植草 『ワールドワイドな商品展開』をウリにしてるのが那夢呼ですから、『トラック狂走曲』はいささかピンポイント過ぎたと言えましょう。

小山 それでもワシァ、夢を諦めきれんでのう。試しに、デコトラをモチーフとした筐体を作ってみたんじゃあ。
そしたら、何とか企画にOKのサインが出たので、離斗炉にデコつけて共同戦線を張る事にしたというワケじゃい。

矢田 那夢呼様に呼び出されて、初めてトラック試作[illegible]を見た時は、マジ背筋が凍りつきました。筐体はハリボテとベニヤしか[illegible]、も[illegible]試作機の分際で既に[illegible]たんですよ……。

小山 ガハハハ。稼動筐体は大型モンの基本やからのう。

矢田 稼動してるのはいいんですが、いかんせん乱暴な作り、というか乱暴な動きをしてましてな。稼動するたびに、筐体がズリズリと動くという凶悪なマシンでした。

小山 最初はアジャスターから火ィ吹くくらいに激しく動いとったからのう。その後、離斗炉に試作ソフトを作ってもらい、筐体に入れて遊んでみたんだが……その時からすでに、BGMは『郎兄ィ』のロック演歌が流れておったわい。

――成る程。最初に筐体ありき、な訳だったと。

小山 会社からは、『轢ゲー』の感じで作れ、なんて言う沙汰があったんじゃがのう。

――オイオイ。

矢田 しかしですな、世界観や男いを重視してゲーム製作を進めていく過程で、トラ狂はどうしても『轢ゲー』というワクの中に収ま[illegible]、ありませんでした。

小山 轢殺そのものが大事ではなく、あくまでもトラ狂で肥となるのは、トラッカーたちの根底に流れる『人情』だったんじゃあ。このゲームを作るために必要なのはジャンルや順位じゃなく、『男気』だけだったんじゃ……！

植草 実際に、そういう風に上司に報告していたのを聞いた時は、気を失いそうになりました（笑）。

ドラマティックカーアクションのすべて

――トラ狂をスタートさせて、まずトラック選択のための質問があるが、ありゃ一体ナンなんだ？

小山 ただ普通に車を選ぶのも芸がねェと思ってな。それに、あの質問事項を受け答えることにより、瞬時にしてトラッカー魂が呻きこまれるという寸法だ。ガハハ。

――あの質問は一体誰が考えやがったんじゃ？

矢田 離斗炉の社員総出で考えました。基本コンセプトの『人情 or DIE』に則った質問を揃えたつもりです。

――『人情避け』っつーブッ飛んだシステムはどこから生まれたんだオンドレ？

小山 『人情避け』こそがトラック狂走曲のポイントじゃい。何が起こっても、命だけは粗末にしちゃあいけねぇ。人間はともかく、それがネコでもウシでも同じことよ。

――車にぶつかった時に『天罰』が下ってタイム減少するのはどういうこった？

小山 悪いことをすれば当然しっぺ返しが来る、ということを表現したかったんじゃあ。ま、因果応報だな。

矢田 他のドライブゲームでは、他車にぶつかっても平気、という場合が多いですからね。あえて、接触事故が大きくマイナスに働くシステムを組み込んだというわけです。

――変な所でリアル指向じゃねぇか、ああん？

小山 全体的に見ると、『これぞゲーム』というような破天荒な雰囲気が出るようにまとめたつもりなんじゃがのう。
最近のドライブゲームはどれもこれもリアル指向で『ゲーム』としての旨みを失いかけてるとおもうんじゃあ。『ゲーム』だからこそできることもあるという部分を、このゲームでは強調したんじゃ。

――リアル指向のシミュレーターは、最終的に行きつくところが見えとるからのう。逆に『ゲーム』としての魅力を引き出すのは制作者のイマジネーション[illegible]挑み甲斐があるだろう。

魂込めます男道

小山 なんつったって、トラ狂の企画プログラマーからして運転免許を持ってないからのう。ガハハハ！ それゆえ、既成概念に囚われないドライブゲーム作りが可能となったわけじゃい。

――グラフィック周りについて聞くがよ、トラ狂は随分と個性溢れる画面に仕上がっちまったみたいだが、その辺の仕込みはどうよ？

小山 ウチの会社は何かと『ハイエンド』が好きな会社でのう。そのイメージから考えると、今回のゲームはちいとばかり異端な存在と言えるやもしれんのう。

丸山 時代を先取りするどころか、むしろ逆行……はぅ！

（矢田、丸山の首筋に手刀）

矢田 失敬！ さっきの発言は編集で無かったことに。

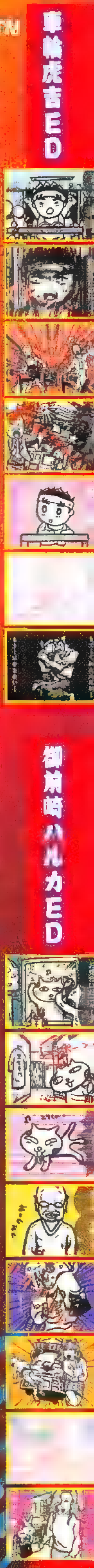
――……。

植草 言葉を変えると、美麗グラフィックのゲーム群と足並みを揃えても、個性は際立たないだろうという思いはあったんです。ならば、今あるゲームとは別の方向に個性を伸ばしてみてはどうだろうか、ということになって、現在のような味のある（笑）グラフィックになったんです。

丸山 まあ、筐体が完成した時点ですでに取り返しのつかないことになってたからな。グラフィックはそれに引きずられたと言ってもいいだろう。

小山 『カミオン』誌に筐体写真を見せた時は、編集も青ざめてたからのう。

――カ[illegible]と共同開催した『人情のトラッカー祭』は[illegible]



ゲー事典 インタビュー中にも登場したが、プラモデルメーカーのアオシマより「トラック狂走曲」のデコトラプラモが発売中。大型シリーズの「車輪神(わっぱじん)」「[illegible]紫夢想(こくしむそう)」が5800円、Jr.シリーズの「車輪神Jr.」「黒紫夢想Jr.」「恋太郎Jr.」「風来坊Jr.」が600円で好評発売中ダ!! デコトラ大好きッコは、プラモ屋へGO!

小山　いやあ、大盛況。本物が集まりまして、一般人が混ざっていないイベントになったのですが[illegible]ゲーセン[illegible]には、[illegible]人ったモノホンのデコトラと[illegible]にダウンフォースの[illegible]ってもなかったのう。実際[illegible]

[illegible]　カミオンで「イベント告知を[illegible]した時に「[illegible]の[illegible]に掲載し下さい」と書いてあったにはなんで[illegible]けど、[illegible]での「賞品」はデコトラなんですよね（笑）。

小山　イベントは宇都宮で行なったにも関わらず、千葉と茨城のナンバーばかりでな。この時は、イベントの人情の厚さにホロリと[illegible]きたぜ、本当に[illegible]りしゃい！

――[illegible]ところで[illegible]のコース[illegible]ナーフと[illegible]のですかいのう。

矢田　[illegible]ロケハン敢行させていただきました。とはいっても、[illegible]湘南ですかね。最終面は、ウチの近所の「福岡」です。

小山　そ、そうやったんかい。初めて知ったわい（笑）。

矢田　そので、取材費は[illegible]の定期代だけしかかっていない、という大変[illegible]ナブルなものになっております。

小山　最近のトライでは海外ロケは普通に行ってる[illegible]つーのに、トラ狂は湘南＆福岡[illegible]（小山、[illegible]するような[illegible]みの[illegible]を見せる）

――その結果、妙に親しみのあるコースに仕上がっとるから[illegible]と言えるんと違うか。

矢田　ええ。日本人が持つ原風景を上手く再現できたのではないか、と思っております。

それは走るジュブナイル

――キャラの話をせんかいワレ！

丸山　[illegible]（小山のパワーエ[illegible]）

[illegible]

矢田　[illegible]（笑）。[illegible]は走り出しなければなりません[illegible]えたり[illegible]を抜擢したんですよ。

丸山　[illegible]の初期原画を見て[illegible]トラック[illegible]調を出す。

小山　このゲーム[illegible]

――痛れキャラのインスピレーションはどっから湧きやがったけ！

丸山　すべて俺のトラッカー・ノーシレ・ボケエ！　人情トラッカーの虎吉、ヤンキーの帰人、レディースのハルカ、そしてゲームではコンボイトレーラーを出すというのでハーフの花江を作ったぜ。

――悪男はハナからいたんか？

丸山　明確なライバルを[illegible]で少年ジ○ンプのように[illegible]けようっつー話になってな。結果的にチャン○オン調だが[illegible]。悪男の本名は[illegible]ヨシ[illegible]。

――[illegible]ん役とかは[illegible]

矢田　[illegible]の鉄砲玉です[illegible]とやらせましょうか。おいオゴ！

――[illegible]

小山　豪華声優使っとるでえ。メインキャラから虎[illegible]郎までヨリナリ演技しとったわ。



「九死に一生を得たかい!!」

[illegible]殺すぞ！　てめえらこそアルカディアってなんじゃ[illegible]

――[illegible]まあ[illegible]ED、[illegible]るアアン[illegible]

丸山　悪男はトラックに跳ねられて記憶を失ったんだなコレが。そして後にはトラックへの憎悪だけが残り、復讐鬼と化したワケだ。娘の花江と再会して記憶を取り戻しめでたしめでたしほへ～んと。

小山　なんしてそりゃ！　てめえ、やっぱいっぺん殺したる！

丸山　上等じゃねえかこのファニャレバー野郎！　車で勝負だ！

矢田　やめねえかコラ、小山さんもお控えなすって！

（限り無く荒れる場）

トラックのこれから

――最近、トラ狂関係の周辺がにわかに騒がしくなってきたが、その辺はどうよ？　デコトラプラモとか。

植草　アオシマさんが悪ノリしてくれたのが助かりました（笑）。

小山　スタンダード版に加え、マスターグレードとも言えるデラックス版も発売濃厚じゃからのう。

[illegible]見所は大胆なアレンジ[illegible]して下さい（笑）。

――そうして花江のフラ[illegible]ル号だけラインエッ[illegible]

小山　それはアオシマさんにコンテの型が無いから。

――[illegible]プロレスに参戦した[illegible]

小山　人気プロレスに手を持ちかけたら、[illegible]ベルデ[illegible]ファイン[illegible]世界初のトラ[illegible]という[illegible]

植草　実はで[illegible]これは[illegible]レコなんで[illegible]ヨーロッパと、アメリカに[illegible]をもっていった時に[illegible]

――クッ……[illegible]

小山　もうえ[illegible]じゃあ！

矢田　……とうか西洋には[illegible]情」をアピールすることは[illegible]ったらしいですな。せっかく[illegible]出を意識して、海外版ならではの仕様を施したというのに。

――ほう、それはどんな？

矢田　曲が違うのです。国内は[illegible]郎さんの唄ですが、海外版はカントリー＆ウエスタンの脳天気な曲が入っています。三味線などをふんだんに盛り込み、「カミカゼ」とか「ミシマスピリット」などといったテッパー系の曲名が付いていました。

――ほう、是非聞いてみてえ。

植草　要望が高まれば、冠二郎さんの曲とセットにしてアルバムにしたいですね。是非、リクエスト[illegible]

[illegible]

丸山　[illegible]ゲームを作ったからには、もう[illegible]ねえ。これからも[illegible]する。お[illegible]なゲームを[illegible]にやら[illegible]あと[illegible]

（突然[illegible]、そして[illegible]）

矢田　丸山！　お[illegible]を地下のモル[illegible]

[illegible]そう、[illegible]たな。[illegible]我々は、ヒューマン[illegible]トラブルなゲームを送り[illegible]

小山　やはり人事に[illegible]はゲーム性[illegible]技術の[illegible]に囚われず[illegible]

[illegible]

小山　[illegible]

（小山、サーモン[illegible]ィングを[illegible]出しながら突貫する）

植草　あ[illegible]

完





ゲー事典　隠された度胸ポイントを集めることでトラック狂走曲の凄惨極まりないプレゼントが公式サイトからダウンロードできる度胸祭り。んで、その特選プレゼントの一部を紹介すると『波絵壁紙』『ポスター壁紙』『キャラ原画』『花江のパパなどの顔アイコン』。そして度胸の最高峰に達した勇者を待つ究極の映像とは!?　今すぐ度胸ポイントを探せィ!

未来派スポーツの最先端!?

COSMIC SMASH

©SEGA 2000

一見、スポーツゲームに見えるが……実はかなり奥の深いアクションパズルゲームだぞ!!

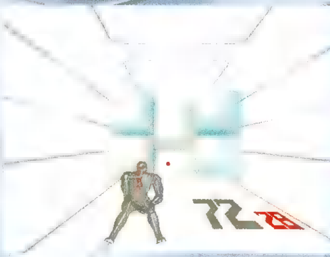
Text：伊勢猫

コズミックスマッシュ

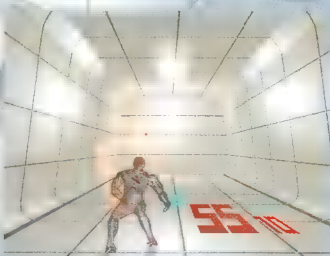
「スカッシュ」をベースに、「ブロック崩し」のゲーム的な要素をプラスした新感覚パズルゲーム『コズミックスマッシュ』が登場！

その基本ルールはブロック崩しと同じように、ステージへと配置された破壊可能なブロックを、持ちタイム内にすべて消していくことでステージクリア。クリア後に加算されるタイムは、ステージ間を持ち越すことができ、ステージを素早くクリアすることで持ちタイムも増えていく……といった仕組みになっている。

さて、気になる操作方法は1レバー＋2ボタンのシンプルで分かりやすい操作系。レバー入力はプレイヤー移動とボールを打ち返すときの方向制御に使い、「スマッシュ」、「ジャンプ」ボタンについては、それぞれを押すことによってスマッシュ（ラケットを振る）、ジャンプ動作を行なうことができる。



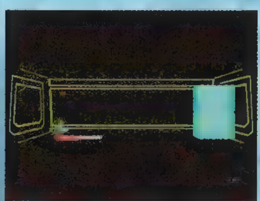
スマッシュボタンを押して、打ちたい方向へとレバーを入れればOK！



左右の壁はもちろん天井や床を活用すれば……立体的なブロック崩し？

3D視点のブロック崩し?

ゲームをプレイしていくうえで、あらかじめ頭に入れておきたいのが配置されているブロックの位置。3Dのプレイヤー視点では見えない場所にブロックが配置されることもあれば、動いている場合もあるので観察が重要！　ブロック配置が分かれば、意外な攻略方法が見えてくるところが……このゲームの面白さなのだ!!



横から見るとブロック配置はこんな感じ。常に配置を想像しながらプレイしよう。

『コズミックスマッシュ』開発者インタビュー

『コズミックスマッシュ』を手がけた三井田氏に突撃インタビュー！

まったく新しいスポーツの創造

――『コズミックスマッシュ』のアイデア的な部分は、以前からお持ちだったんですか？

三井田　いや、最初はそこまで具体的じゃなくて「単純明快で、誰にでも楽しめるモノをやりたい」……といった感じで、『ラリー2』が終わってからですね。本格的な作業に取りかかり始めたのは。

――「題材」ではなく「方向性」だけが始めにあったと？

三井田　そうですね。漠然としたイメージというか、ディテールというか「こういったマインドを持ったゲームを作りたいなぁ」と……で、ゲームを始めるときに3つのやりたいことがありまして、その中に「新しいスポーツの創造」ってというのがあったんです。もちろんゲームとしてではなく、20年後か10年後かは分からないですけど、こういった競技が実際にあれば面白いんじゃないかと……。そのときに、スポーツとなにかを融合させたら面白いんじゃないかと考えていて、出てきたのが「スカッシュ」だったんです。

――スカッシュとは……失礼かもしれませんが、ちょっとマイナーですよね(笑)。

三井田　そのほかには「フリスビー」なんてのも確かにありましたよ(笑)。別にスカッシュでなくてもよかったんですよ。サッカーとか、テニスみたいな「既に完成されたコンプリートなモノ」だと、逆に創りづらいと思ったんです。

――それで、スカッシュとなにかをプラスして『コズミックスマッシュ』になったと？

三井田　そうですね。

――このなにかとは「ブロック崩し」のことですか？

三井田　そのものズバリです(笑)。スカッシュというスポーツにゲーム的な味付けをしようと考えた結果、行き着いた答えです。まあ、ほかに考えつかなかったといえるかもしれませんが……(笑)。僕自身、ディテールとかグラフィックとかはどれだけ複雑になっていっても、ゲーム本来の面白さはずっと普遍的なものだと思うんです。元々このゲームにあるコンセプト自体も「シンプルな面白さの追求」でしたしね。

ゲー事典　コズミックスマッシュ最新情報はこちら→http://www.cosmicsmash.com/

2つの強力な特殊ショットを使いこなし、ブロックを一気に消していけ!!

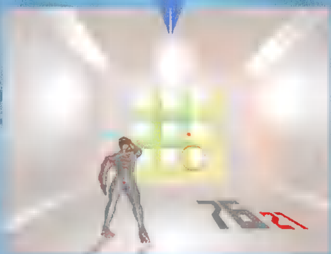
コズミックドライブ
COSMIC DRIVE

操作に馴れてきたら、特殊なコマンド入力で打つことができるドライブショットも活用してタイムを短縮だ!!





打ち出したい方向へレバーを入力してスマッシュボタンを押して……

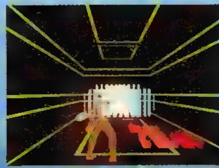


ボールがラケットに当たる瞬間に逆方向へとレバーを入力していこう。

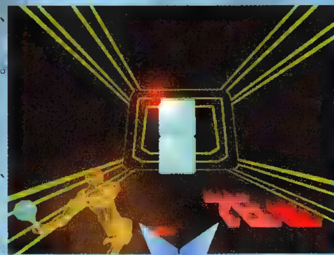
コズミックドライブとは、弧を描いて飛んでいく特殊なドライブショットのこと。こちらもトリックスマッシュと同じようにブロックを貫通させられるが、大きく違う点が2つ存在する。

まず1つ目としては「トリックスマッシュとは違ってタイムが早く減らない」こと。狙ったポイントへ打ち込むのは難しいが……これはメリットといえる。もう1つは「レバーでコマンド入力をする」といった点。具体的には、打ちたい方向へレバーを入力しながらスマッシュボタンを押し、インパクトの瞬間にレバーを逆方向へ入力。このため、通常のショットと同じく失敗して打ち損じる可能性もある。

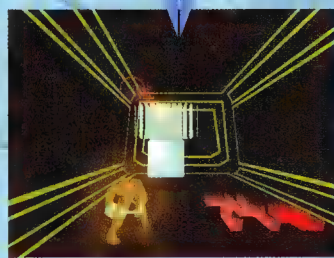
トリックスマッシュ
TRICK SMASH



「スマッシュ+ジャンプ」の同時押し入力で打ち出すことができる、強力な貫通ショットを使ってみよう！



普通にボールを打ち返す感覚で、ボタンを同時押しすれば発動して……



強力な貫通ショットを打つことが可能。状況に応じて色々な種類がある。

トリックスマッシュとは、複数のブロックを貫通させることが可能な強化版ショット。操作は通常のショットと同じような感覚で、ボタンを同時押しするだけでOK。きちんと同時押しに成功していれば、ボールは必ず手元へと戻ってくるため、打ち損じる心配は基本的にない。

ただし、トリックスマッシュ使用中はタイムが通常よりも早く減るようになっている点に要注意！　無計画に乱発するのではなく、使うポイントを考えながら打っていくことが非常に重要。また、トリックスマッシュで最後のブロックを消すことで、ステージクリア時にボーナスポイントが加算されていくぞ!!

ステージ構成とルート分岐について

このゲームに用意されているステージ数は……なんと全50ステージ！　路線図のようなマップを見てもらえば一目瞭然だが、練習ステージの最後でもあるステージ8をクリアした後は、分岐点で次のステージを2つからプレイヤーが選択可能。分岐後はそれぞれルートごとに設定された最終地点を目指して、ステージを進めていくことになる。

ちなみに、ルートを最後まで進んでいくと終点によっては…（自粛モード）…と、ここから先は実際にプレイして、自分自身の目で確かめていただきたい。1人で腰を落ちつけて、ゆっくり遊べるので見かけたらプレイしてみてね！





分岐ステージクリア後は、選んだステージによってそのルートが分岐していく。

対戦にはない1人用の面白さ

――現在のスタンダードともされている対戦要素をあえて外しているようですが？

三井田　それですか……国内外の販売の方から、耳にタコができるぐらい「2人用とかできるんじゃないか?」と言われまして（笑）色々とチャレンジはしてみたんです。でも最終的に「コズミックスマッシュ」に関しては、2人用よりも1人用の方がテンポもいいですし、2人用だとゲームの整合性が保てなくなってしまうんですよ。まったく別のゲームを作るんだったら可能なんですが……これに関しては確実に1人用の方が面白い。

――ゲーム性を変えてまで対戦にする気はなかったと？

三井田　そうですね。販売とか現在のトレンドではなくて、このコンテンツだから……というか、このゲームに関してなら「2人用にするなら別のゲームを作った方がいい」と我々スタッフは考えています。

――それは最初のお話にも出た「3つのやりたいこと」の一つだったんですか？

三井田　これに関してはなんともいえませんが……先ほど言った3つのことは、まず始めに難解ではなく「明快でシンプルなゲーム」を作りたいということと「新しいスポーツの創造」に加えて、身近な現在のゲームによる縦の影響ではなく、ファッションアイテムであったり、お店であったりと我々の生活にある横軸の影響を受けていると思います。

――モニターの外で色々な展開なども視野に入れて考えていらっしゃるんですか？

三井田　今はゲーム本来のコンテンツ以外でデバッグ作業に追われているんですが……色々やりたいですね（笑）。

――それでは、最後に『コズミックスマッシュ』の発売を心待ちにしている本誌読者のプレイヤーへ対するメッセージをお願いします。

三井田　始めの間口はかなり広いんですが、やればやるほど奥が深いゲームに仕上がっていると思いますので、ぜひプレイしてみてください。

――本日はお忙しい中、本当にありがとうございました。



PROFILE

セガ・ロッソ（旧セガ　ソフト#5研）
「コズミックスマッシュ」プロデューサー
三井田　俊明
1972年生まれ。1996年セガ・エンタープライゼス入社。入社当初ATP向けアトラクションの開発に携わり、その後「セガラリー2」の制作に参加。
今回「コズミックスマッシュ」が初プロデュースとなる。

ゲー事典　スカッシュには、300年ほど前にヨーロッパの街に張り巡らされていた外壁にボールをぶつけたのが紀元という説と、「ラケッツ」という競技が変化したという説がある。現在のスカッシュにもっとも近いルールは、1864年の英国ハロースクールで誕生。1929年にテニス教会から独立。全英に広がり、英連邦諸国を中心に普及、発展して現在に至るまでになった。

蘇る銀翼　勇者の誇り！

1944 THE LOOP MASTER

かつて一世を風靡した『19』シリーズが、装いも新たに復活！　今回は、具体的なゲーム内容について紹介していこう。

SUPPORTED BY EIGHTING / RAIZING

Text：善之字元帥

まずは前号のおさらい

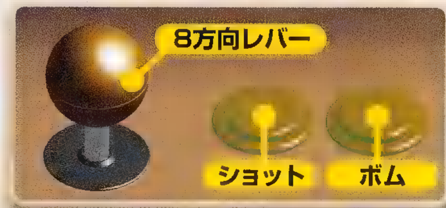
『1944』は、横画面縦スクロールのシューティングゲーム。自機の操作は8方向レバー＆2ボタン（ショットとボム）とシンプルだが、攻撃システムが実に凝った作りになっており、コアユーザーも満足のいく奥深さがある。このあたりは、後ほど順を追って説明していくとしよう。

プレイヤーが使用できる機体は、P-38と零式戦闘機の2種類。ただし、これは1P／2Pで決まっており、ショット能力や速度などに差はない。要は機体フォルムの好きなほうを選べばいいというわけだ。

ステージは全15面構成。近年のゲームとしては、かなりステージ数が多い部類に入るので、気を引き締めていこう。



性能はどちらも同じだけど、敵が日本軍ならやっぱりP-38のほうがいい？

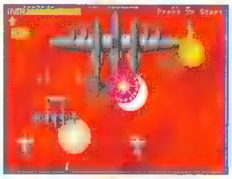


画面情報を見逃すな！ 基本システム

ショットとボムだけ知っていれば何とかなる！　なんて考えていると痛い目にあうぞ。

ボムストック

使用可能なボムの数。このゲームのボムは緊急回避手段としても、攻撃手段としても強力だが、ボムアイテムは滅多に出現しない。よく考えて使うこと。



自機耐久力ゲージ

このゲームには残機の概念が存在せず、耐久力がなくなるとゲームオーバー。敵弾を3回または敵の体当たりを2回くらうと、耐久力はちょうどゼロになる（ゼロはセーフ！）。耐久力はPOWアイテムで回復可能。

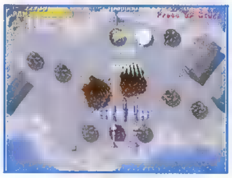
サイドファイター＆ゴールドストック

自機の横について攻撃してくれるサイドファイターの残数と、現在所持しているゴールドの数。この2つに関連したシステムは非常に複雑なので、次のページで詳しく説明する。



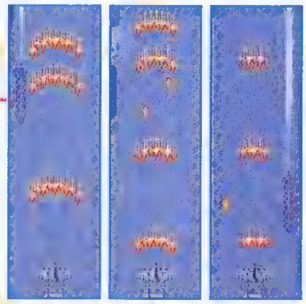
チャージアタックゲージ

ボタンを一定時間押し続けてから放すことで出せるチャージアタック（ゲー辞典参照）。ゲージを見れば、あとどれくらいでチャージが完了するかわかる。

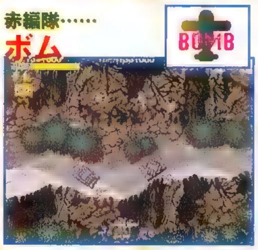


自機メインショット

メインショットはパワーアップアイテムを回収することで、4段階（初期状態含む）に強化される。ダメージを受けると1段階弱くなることに注意しよう。



赤編隊……**ボム**



緑編隊……**耐久力アップ**



ゴールデンファイター……**サイドファイター**



黄色編隊……**パワーアップ**



アイテム運搬部隊

自機強化系のアイテムは、特定の敵編隊を全滅させることで出現する。この編隊は実にさりげなく登場するので、見逃さないよう常に注意を払っておきたい。また、出現するアイテムは編隊の色によって決まっている。

ゲー事典 **チャージアタック補足**：前号でも紹介したが、チャージアタックを使用すると、自機が高度を上げて（画面上では大きく表示）無敵になり、しばらく上空から強力なショットを撃つことができる。また、チャージアタックに必要な「溜め」が完成しないままボタンを放しても、それまで溜めたゲージは残るので、何回かに分割して溜めるというのも手だ。

マニア必見のシステム！

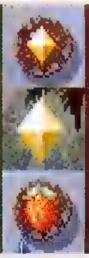
サイドファイターとゴールドの関係

『1944』では、獲得したゴールドをサイドファイターに変換する。そのしくみにつて説明しよう。

サイドファイターは、装着すれば攻撃範囲が広がる便利な武器だ。まずは右下のフローチャートで、サイドファイターの出し方を覚えよう。

サイドファイターの出し方をご理解いただいたところで、ゴールドを稼ぐためのヒントを少々。ゴールド(小)を持っている敵をチャージアタックで倒すと、ゴールド(小)の代わりにイチゴを出す。イチゴはゴールド2つぶんの効果があるので、敵の密集地帯でうまく狙っていきたい。ただし、狙いすぎて大事な場面でチャージアタックが使えない、なんてことのないように！

ゴールドを増やすアイテム



ゴールド(小)
主に砲台や建物といった地上物を壊すと出現。回収するとゴールドストックが1だけ増加する。

ゴールド(大)
中ボスクラスの大型戦車や戦闘機を破壊すると出現。回収するとゴールドストックが10増加。

イチゴ
ゴールド(小)を持った敵をチャージアタックで倒すと出現。これをどれだけ回収するかがカギ。

サイドファイター豆知識①

ボムとして活用できる！

手持ちのボムがない状態、もしくはチャージアタックの使用中にボムボタンを押すと、サイドファイターが特攻をしかける。この方法で敵に接触したサイドファイターは大爆発し、大きなダメージを与えてくれる(無敵時間のないボムのようなもの)ので、ボス戦の切り札として使える。



味方のために命を投げ出す自己犠牲精神に涙するのは筆者だけではあるまい。

サイドファイター豆知識②

着陸ステージに注意

ボスを倒した後、着陸する演出が入るステージでは、それまでに溜めたゴールドストックがボーナス点に変換され(1個1万点)、ストックもクリアされてしまう。稼ぐ人ならまだしも「次のステージで俺の大量サイドファイター部隊が火を噴くぜ！」などと考えている人は要注意かも。

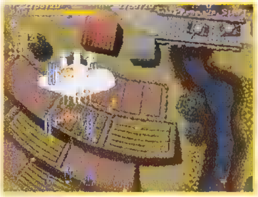


スコアのためにサイドファイターアイテムから逃げ回ってみるのも一興。

サイドファイター豆知識③

8面以降は光学兵器に！

序盤ステージはバルカン系の実弾兵器で援護してくれるサイドファイターだが、何と8面に突入すると新開発の光学兵器(要するにレーザー)が換装されたタイプに変化する。戦争史をブッチギリで覆す、殺人光線搭載型のサイドファイター、ぜひみなさんの目でご確認いただきたい。



司令部より入電！　なんと、第二次世界大戦中に光学兵器ですかッッ！

サイドファイター装着のフローチャート

ゴールドストックを10溜める

まずは特定の敵(地上物が多い)を倒すと出現する「ゴールド」を集める。ゴールドが10個(あるいは例外的に10の倍数個)に達すると、ストックに表示されているシンボルが大きいものに変わり、画面左上からゴールデンファイターが現れる。出現したゴールデンファイターは、画面外周を大きく反時計回りの軌道を描きながら、ゆっくり移動していく。

ゴールデンファイターを倒してアイテムを回収する

ゴールデンファイターを倒すと、サイドファイターアイテムが出現する。これを回収するとサイドファイターが装着されるが、回収できなかったり、あるいはゴールデンファイターを倒せなかった場合、再びゴールドストックが10の倍数になるのを待つことになる。また、あえてアイテムを回収しないことにより、スコアを稼ぐことも可能だ(豆知識②参照)。

アイテムは回収しているか？　YES → / NO →（ゴールドストックを10溜めるへ）

サイドファイターが自動的に装着される

サイドファイターアイテムを回収すると、ゴールドストック10個につき2機のサイドファイターに変換される。このうち2機はすかさず装着され、残りはストックに回される。注意していただきたいのが、この後ゴールドストックが10を越えても、自動的にサイドファイターストックが補充されるわけではない点。要は再びアイテムを回収するしかないわけだ。

サイドファイターが破壊されてしまったら……

サイドファイターには耐久力が設定されており、一定以上のダメージを受けると破壊されてしまう。このとき、サイドファイターストックがあれば、新しいサイドファイターが補充され、ストックが1減少する。ちなみに余談だが、ゴールドストックが10未満のときにサイドファイターアイテムを回収すると5000点。まあ、ほとんど発生しない状況ではあるが。

サイドファイターストック＞0?　YES →（サイドファイターが自動的に装着されるへ）／ NO →（ゴールドストックを10溜めるへ）

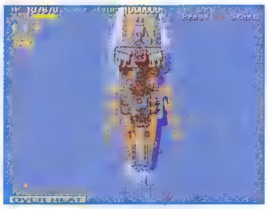
道のりは長いぞ！

序盤ボス ワンポイント攻略

序盤とはいっても、手強いボスがずらりと並ぶ。戦闘に入る前に、チャージアタックの溜めをある程度作っておこう。

1面　高速駆逐艦「凪」

艦橋両脇の砲台が少々強いが、ボスと縦軸を合わせていればとりあえず安全。この位置でショットを連射し、艦尾の砲台を先に倒してしまおう。



艦尾の砲台をすべて壊してしまえば、この位置から比較的安全に撃ち込める。

2面　新型重戦車「追兜」

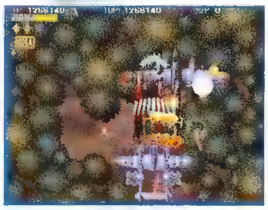
ボスの弱点は主砲だが、正面に配備された赤い砲台を先に壊す。耐久力が高いので、チャージショットを多用しないと逃げられてしまうことも。



2ボスとは思えない強さ。主砲の弾が巨大なので、プレッシャーも増大する。

3面　試作攻撃機「茜」

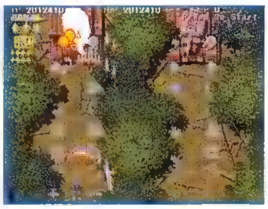
レーザーに気をつけつつ、距離をとって戦えばただのザコ。撃ち込みもチャージショットで行なえば、サイドファイターを失わずにすむ。



チャージショットだけで楽勝。サイドファイターを失うのはもったいないぞ。

4面　巡航戦車「烽」

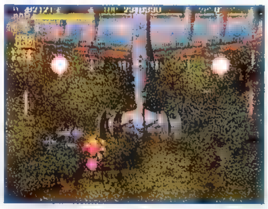
まずはチャージショットを2回使い、片側を速攻で破壊する。残り1輌になったら、本体正面より少しずらした位置からショットで撃ち込もう。



片側を速攻破壊しないと弾幕が厳しすぎる。ボムを使ってもいいくらいだ。

5面　大陸間爆撃機「穹王」

弱点部に撃ち込む前に、耐久力の高い周囲の砲台を、あらかた壊しておこう。キツければサイドファイターをボムとして使うのもひとつの手だ。



放っておいてもサイドファイターは壊されてしまう。ボムとして使ってみる？

ゲー事典　**ステージセレクトについて**：『1944』には、途中ステージからゲームを始めるステージセレクト機能が搭載されているが、これは基板の設定で切り替える模様。標準設定ではoffになっているので、ステージセレクトで遊びたい人はお店の人にお願いしてみよう。ただし、11面から始めると殺人光線標準装備でウハウハ&30秒で即死確定だけどね。

全日本プロレス3 栄光の勇者達
GIANT GRAM 2000

すべては基本が肝心!

Text：SHO

システムを理解しよう

一見簡単そうなゲームだが、思い通りにキャラクターを動かすには、意外と多くの知識を必要とする。そのなかでも、技の優劣に関して覚えておかないと、[illegible]自分の攻撃が負けるのがわかりにくくなるのでしっかり覚えておこう。

立ち状態から出せる攻撃の[illegible]は、打撃、掴み、投げの3つ。この3つの[illegible]を攻撃の起点にしていくわけだが、この[illegible]ジャンケンに似た[illegible]一[illegible]、異[illegible]つの技が同時に[illegible]った場合の優劣を決めるもので、それぞれの優劣は左の表のようになる。特に[illegible]は、相手の[illegible]をかくように起点の技を組み立てることが大事だ。

各攻撃（ボタン）の優劣関係



[illegible]撃は投げに勝つが掴みに負け、投げは掴みに勝つが打撃に[illegible]、[illegible]は打撃に勝つが投げに負ける三竦みに[illegible]ている。



もし[illegible]起[illegible]つかみに[illegible]抗[illegible]り投げ技を決めるの



相手が打撃で押してくる場合は、つかみで対抗し、一気に大技を決めろ!

掴み状態		立ち状態
突き上げ（⬆）	← 掴み後	打撃（Ⓐ）
体重を乗せる（⬇）		掴み（Ⓗ）
押すor引く（⬅or➡）		投げ（Ⓣ）

回り込み後		崩し後
打撃・絞め（Ⓐ）	← 側面or背後	打撃・絞め（Ⓐ）
投げ技（Ⓣ）（大技）		スイッチ（Ⓗ）
		投げ技（Ⓣ）

攻撃システムを覚えよう

技の優劣が分かったところで、次は技の流れについて紹介しよう。先に紹介した3つの技のうち、掴みは、次の技に派生する重要な技。掴みが成功すると、組み合った状態になり、そこからレバー入力で体制をくずしたあと、打撃技や投げ技に移行することができる。また、組み合った状態から再度掴みボタン（Ⓗ）を押すことで、側面や背後へスイッチし、そこから[illegible]へと変化させることができるのだ。特に背後からの投げ技はどれも強力なものばかりなので狙っていきたい技ではあるが、その分リバーサル[illegible]ントが多く、返し[illegible]確率が高い。よって、正面からの掴み技や、側面からの攻撃で体力を奪いながら大技[illegible]狙うといった各技の組み立てが大切なのだ。

この他に、ボタンを先行入力することによって、打撃、掴み、投げが一連の動作になるコンボがある。これは打撃がヒットして初めて成立するコンボで、さまざまな技の組み立てが可能な連続技だ。



コンボの[illegible]は、掴みからの投げではなく、[illegible]面からの投げ[illegible]適応される。

一発逆転!バーニング技

今回新たに加わったバーニング技とは、闘気ゲージが100%のときに一度だけ使うことができる超必殺技だ。

使用方法は、闘気ゲージが100%のときに、3つボタンを同時押ししてバーニングモードを発動させる。このモード発動中はフォールされないといった効果のほか、再度3つボタンを同時押しすることでバーニング技を仕掛けることができる。バーニング技はつかむモーションで相手にさわらないと発動せず、その場合はバーニングモードも一気に終了してしまうので注意してほしい。



雄叫びをあげ[illegible]、セリフが出る画面が出たら、バーニング発動。



バーニング技を仕掛けても、空振りしたら、バーニングモードは終了。

防御の要!リバーサル

ゲームのプレイ中、画面下にリバーサルマークが頻繁に出現する。これは、そのタイミングでⒽボタンを押すことによって返し技を仕掛けることができるという合図なのだ。ただ、リバーサルマークを見てからボタンを押しても、ほとんど間に合わず返し技にはならない。[illegible]で、リバーサルのタイミングを覚えることが必要。とはいえ、全ての技のリバーサルポイントを覚えるのはキツイので、はじめは背後回りのポイントだけに絞ろう。そうすれば、最悪大技を食らうことだけは回避できる可能性が格段にアップするはず。



画面下に出現するリバーサルマークは、相手の技を返すチャンス。



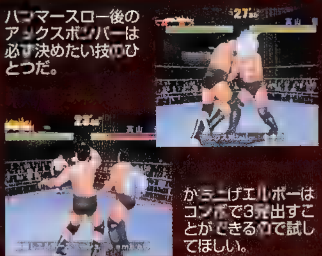
はじめは背後に[illegible]れないようにリバーサルポイントを覚えよう。

ゲー事典 闘気ゲージが100%のときにバーニングモードが発動できるが、この他に、フォールされたときにボタンを3つ同時押しすることで、一度だけフォールを返すことができる。ただ、一度使用すると闘気ゲージがゼロになってしまうので、本当にピンチの時だけ使用したい。自分の体力ゲージがゼロの時に闘気ゲージが100%ならば、忘れずに返すようにしよう。

今回加わった現役レスラーを一気に紹介だ！

大森隆男

前作で、ファンの要望が多かったというノーフィアーの大森が新たに参戦。大森の代名詞ともいえるアックスボンバーは破壊力抜群！ 他にも、かち上げエルボーからのコンボエルボーラッシュは序盤で主導権を握る技にピッタリだ。

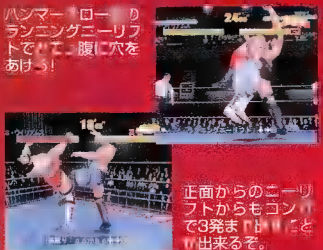


ハンマースロー後のアックスボンバーは必ず決めたい技のひとつだ。

かち上げエルボーはコンボで3発出すことができるので試してほしい。

高山善廣

大森とともにコンビを組むもう一人のノーフィアー高山。ジャンボ鶴田に似た体格で、繰り出す技はどれも強烈だ。中でも闘気ゲージを必要とするランニングニーリフトは、思わず連打を押さえたくなる衝動にかられるほど強力！

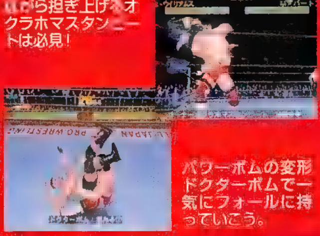


ハンマースローよりランニングニーリフトでどてっ腹に穴をあけろ！

正面からのニーリフトからもコンボで3発まで出すことが出来るぞ。

スティーブ・ウイリアムス

殺人医師ことスティーブ・ウイリアムスは、けた外れなタフさと、豪快な投げ技で知られたベテラン外人レスラー。コーナー前のオクラホマスタンピードはウイリアムスの代名詞。必殺のドクターボムで相手をマットに沈めろ！

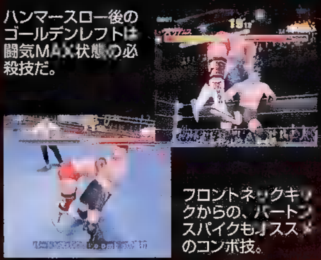


コーナーに叩き付けながら担ぎ上げるオクラホマスタンピードは必見！

パワーボムの変形ドクターボムで一気にフォールに持っていこう。

マイク・バートン

ジョニー・エースと共にタッグを組むムーブメントのメンバー1。バート・ガンからマイク・バートンに名前を改め、旋風を巻き起こす。必殺技は強烈な左パンチのゴールデンレフト。闘気MAX状態から繰り出す強烈な技だ。

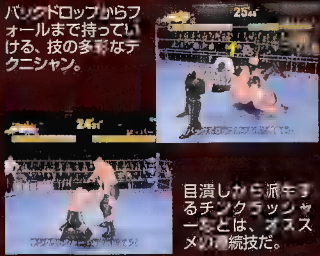


ハンマースロー後のゴールデンレフトは闘気MAX状態の必殺技だ。

フロントネックキックからの、バートンスパイクもオススメのコンボ技。

小川良成

現在三沢とタッグを組むアンタッチャブルのメンバー小川。他のヘビー級のレスラーと比べると体がひと回り小さいが、持ち前のガッツでカバー。バックドロップを決め技とし、いろんな技から派生させるバックドロップを見せる！

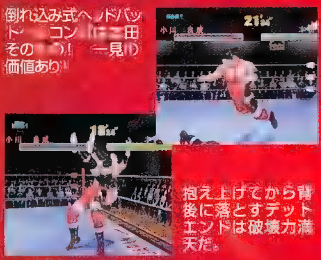


バックドロップからフォールまで持っていける、技の多彩なテクニシャン。

目潰しから派生するチンクラッシャーなどは、オススメの連続技だ。

本田多聞

自慢の石頭でヘッドバットに命をかける本田。多彩なヘッドバットの種類には舌をまくほど多く、威力も高い。また、ヘッドバットだけでなく、高角度からのバックドロップである、デッドエンドの破壊力も抜群に良い。オススメだ。

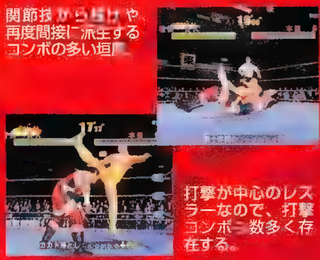


倒れ込み式ヘッドバットのコンボは本田そのもの！ 一見の価値あり！

抱え上げてから背後に落とすデッドエンドは破壊力満天だ。

垣原賢人

Uの戦士垣原は、掌底やキック、関節技が多くシブイキャラ。ワキ固めからの派生コンボや、ニーリフトからの多彩な足技は華麗で強力。序盤に打撃や関節でジワジワ体力を奪い、最後はジャーマン系の投げ技でフィニッシュ！



関節技から抜けや再度間接に派生するコンボの多い垣原。

打撃が中心のレスラーなので、打撃コンボも数多く存在する。

志賀賢太郎

若さで頑張る元気いっぱいのレスラー志賀。DDTに磨きをかけて、いろんな体制からスイングDDTに持っていける。また、ロープを使った空中殺法も得意とし、スワンダイブからの多彩な空中技で相手の体力を削り取れ！

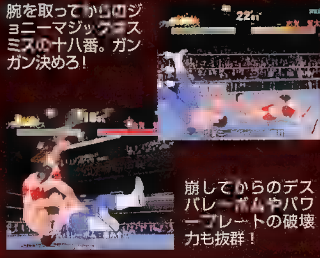


コブラツイストから派生するローリングクレイドルは必見だぞ！

ロープの最上段からダイブする空中技は多彩。ロープ際を活用しよう。

ジョニー・スミス

アメリカから来た暴れん坊ジョニー・スミス。一見乱暴そうなイメージがあるが、レスラースタイルは、まさにテクニシャンの一言！ 巻き投げやアームロックからジョニーマジックへ移行するスピードには、華麗なテクニックが光る。

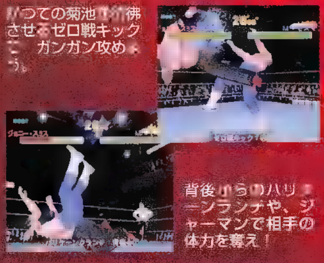


腕を取ってからのジョニーマジックはスミスの十八番。ガンガン決めろ！

崩してからのデスバレーボムやパワープレートの破壊力も抜群！

マウナケア・モスマン

ゼロ戦キックを武器にマットを駆けめぐるモスマン。かつての菊池を思わせるガッツあふれるファイトが印象的。得意のゼロ戦キックからリバーススプラッシュに派生するコンボや、打撃、投げ、共にそつなくこなすレスラーだ。



かつての菊池を彷彿させるゼロ戦キックで、ガンガン攻めよう。

背後からのハリケーンランチャや、ジャーマンで相手の体力を奪え！

オリジナルレスラーを作ろう！

今回のジャイアントグラム2000もDC版が発売され、アーケード版とのリンクができるのは、みんなも知っているだろう。そこで、今回もDC版でオリジナルレスラーを作ってみようじゃないですか！ 当然作ったレスラーをVMに記録し、ゲームセンターへ持っていけば、自分のレスラーでプレイできるというわけ。自分も気合いを入れて作る予定なので、みんなも頑張って作ってみよ～！ 更に、今回はそのキャラクターを使った企画があるのだ！

ファミ通DCと対戦!?

DCで作成したオリジナルレスラーを使った大会を開催するぞ！ とは言っても、ファミ通DCが大会を仕切っているところに、ARCADIAがお邪魔するって形なんだけどね。

ARCADIA読者のみんなも参加して、アーケードゲーマーの底力を見せるのだ!!

セガ・エンタープライゼス/ワウ エンターテイメント・ファミ通DC/アルカディア主催

第1回 カチンコジャイアント倶楽部

募集期間

8月25日～9月10日

結果発表

Web：ファミ通DC HP上にて、9月29日発表
誌面：ファミ通DC10月13日号（9月29日発売号）、ARCADIA11月号（9月30日発売号）の両誌で発表！

大会形式

チャンピオンカーニバル
難易度設定：ふつう
オールジャパンモード：オフ
ランダムエントリー
数あわせでコンピュータキャラの使用アリ（ランダム選択）
ファミ通DC、ARCADIA編集部参加アリ
装着コスチューム制限ナシ

賞品

優勝者：チャンピオンベルト、川田サイン入りTシャツ
準優勝者：ファミ通DC特性ジャイアントグラムオリジナルレスラーマスク
ファイティング賞（8名）：特製QUOカード

注意事項

応募の際は、住所、氏名、電話番号、レスラー名を明記の上、忘れずに選手データを添付してご応募ください。なお、本大会への参加はおひとり様につき1キャラクターとさせていただきます。

詳細はこちら：http://gg2000.dricas.ne.jp/ 申込みアドレス：famitudc@eos.dricas.com

スコーンの奥に潜む真の敵――その名はガルム！

GAUNTLET DARK Legacy

ガントレット・ダークレガシー



今回は前作から引き継がれた4つのステージ、そしてすべての石版とキーを集めることで行くことが出来る最終面、SKORNEを解説して行くぞ。

担当：アルカディア冒[illegible]険者組合



いよいよ[illegible]後の戦いが始まる。できるだけレベル[illegible]上げ[illegible]臨もう。

ルーンストーンとキーをすべて集めると…

各ステージに散らばった12のルーンストーンと8つのキーを集めることで最終ステージ「SKORNE」への扉が開かれる。スコーンのステージは前作と地下の二部構成になっているが、ダークレガシーではスコーンを倒した後、さらに「BATTLE」というオリジナルステージが追加されている。BATTLEは5つのエリアからなり、ここで新たに13個目のルーンストーンを見つけなくては真ボスのガルムに会うことはできない。

まだまだ先は長い

SKORNE

EXPERT

スコー[illegible]同様二形態[illegible]
しかし今回[illegible]終わりではな[illegible]。

TRENCHES



ガルムの城の堀の部分。二重構造になっており迷いやすい。前半の火球は判定アリ。

BATTLE

突如その存[illegible]が浮上した「ガルム」を追ってさらなる地へ。最後のルーンストーンを探せ。

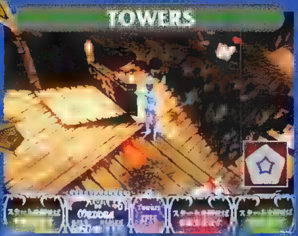


FORTRESS



いよ[illegible]ガルム[illegible]要塞[illegible]に突入。ここにはボーナスステージ[illegible]ある[illegible]。

TOWERS



[illegible]位置から[illegible]ろ[illegible]構図の多[illegible]エリア。スイ[illegible]ひたすら[illegible]。

UNDERGROUND

[illegible]コーンの武器は四[illegible]。魔[illegible]発射す[illegible]小手がい[illegible]い。逃げた[illegible]コーンを追って地[illegible]へ。



GATES



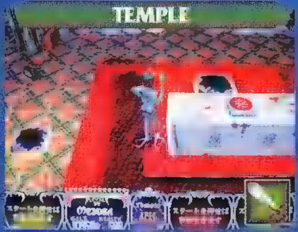
溶岩地[illegible]がる[illegible]のような道を[illegible]。一本道[illegible]で迷うことはないだろう。

TEMPLE

[illegible]ネ[illegible]ーター[illegible]通りに密[illegible]する巨大な寺院のステージ。鍵[illegible]買ってこよう。



TEMPLE



ポーション[illegible]ター[illegible]タッ[illegible]交互に[illegible]ら進んでいこう。出口付近に伝説の[illegible]器「ソールセイバー」[illegible]ある[illegible]。

BOSS GARM



電撃を[illegible]に[illegible]像のボ[illegible]ダメージ[illegible]と岩が崩[illegible]魔術[illegible]体え[illegible]続ける。変け石

GARM'S CITADEL



いよいよガル[illegible]決戦。見事倒[illegible]ばオールクリア[illegible]。再び鍵を集めな[illegible]ば、何度[illegible]も挑むことができる[illegible]。

THRONE



地下の玉座に待ち受けるスコー[illegible]。左右に細かく動いてスコー[illegible]攻撃を[illegible]。じっくり攻撃せよ。

ALTAR



寺院の[illegible]にある祭[illegible]でスコ[illegible]。ソールセイバー[illegible]シー[illegible]発生[illegible]定時間飛び[illegible]を[illegible]効果が[illegible]。

ゲー事典 キャラクターレベルの上限は99。これは前作のガントレットレジェンドから変わらない仕様。レベル99になると、前回はメッセージとともにキャラクターの「頭だけ」が大きくなった。これは見た目になかなか珍妙であり、不評だったのか今回は「全身が」大きくなる。なおパラメータは得意ジャンル(?)以外上限が999ではなく、早めに打ち止めになる。

旧ステージ冒険ガイド
旧ワールド探訪記

前作からあるステージも、大きく変化している。新しい気持ちで挑戦すべし。

旧ステージも大きく変化！

今回は前回紹介できなかった旧ステージのルーンストーン、伝説の武器、ボーナスステージの位置を紹介しよう。旧ステージも前作と大きく構造を変えているエリアもあるので、新鮮な気分で冒険に挑めるはず。しかし、戸惑うことは必至なので、十分に注意して挑んでほしい。



旧ステージも大きく変化している。なかなか手強いぞ。

MEDIUM
FOREST

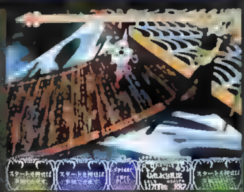


スタート地点から違うので、最初は迷ってしまうだろう。ルーンストーンは最初の出口を過ぎた、すぐ先の石の中に隠されている。これを読まないと、気づきにくいぞ。

WORLD BOSS SPIDER QUEEN

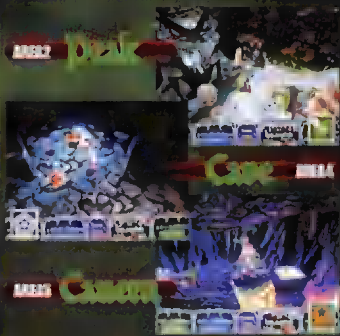


伝説の武器「毒の風袋」



エリア1の最初の出口を過ぎ、先に進んだ所にある。仕掛け自体は簡単だぞ。

EASY
MOUNTAIN



お馴染みの山だが、Cliff辺りから様々に変化に気づくはず。ルーンストーンはCaveの途中の壁の中にあるので、注意していれば気が付くだろう。見逃さないように。

WORLD BOSS DRAGON



伝説の武器「氷の斧」



隠されているのはエリア小屋の少し先のレバーを引いて戻ると出現する。

HARD
DESERT



前作ですら困難だったステージ構成が、より複雑化された。ルーンストーンは、一つ目の出口近くにある急な壁に昇り、スイッチを押して先に進むと取れるようになるぞ。

WORLD BOSS GENIE



伝説の武器「マジックランプ」



大広間の中央に昇いて広間の小さなスイッチを押すと取れる。

MEDIUM
CASTLE



ルートが大きく変化しているので、戸惑うこと間違いなし。ルーンストーンは見えるところにあるが、先に進んでからレバーを引いて戻る必要がある。

WORLD BOSS Chimera



伝説の武器「三日月刀」



エリア2の後半でレバーを引いて通路が現れるようになる。

ゲー事典 旧ステージは前作になかった壁や通路、カメラ視点などを変えて、冒険者を惑わせている。ほとんどのステージはルートが変わっているので、新しいステージとして挑まないと危険な目に遭うぞ。また、仕掛けなども増えており、マウンテンステージでは落石などが用意されている場所もある。ゴーレムの配置などにも十分注意してほしい。

BUZZの熱さは健在!

PSYVARIAR -REVISION-

サイヴァリア　リビジョン

新新な新システム「BUZZ」でプレイヤーを中毒に陥れたサイヴァリアにニューバージョンが登場だ。

SUCCESS

担当：京城

その名もリヴィジョン

あのサイヴァリアにニューバージョンが登場！その名も「サイヴァリア　リビジョン」だ。

敵弾にかすってレベルアップをするという基本システムは、ほぼ同じだが、自機の形態やショット、敵の配置やボスの攻撃などが一新されていて、前作と同じ感覚でやろうとすると痛い目に合うぞ。

ただバズる快感はそのままなので、前作にハマった人は再び夢中になること間違いなしだ。

前作からの変更点

今回、システム面で大きく変わったのが、一度バズった敵弾や敵に、再び連続してバズる事ができるということだ。弾の量が多い弾幕に付いていってバズりまくるのはすさまじく気持ちいいぞ。

またボンバーを発動したときにボンバーボタンを押しっぱなしにすれば、敵弾が消えずに自機は無敵状態になる。当然この時にもバズることができるので、うまく使いこなしていきたい。



同じ弾に何度もバズれる。弾幕に喰らいつつてレベルアップだ。



警告音と共にデンジャー面が出現。敵を破壊しまくろう。

新ステージ「X-?」

この「X-?」で表示されたステージ、デンジャー面というもので、敵を破壊することによって経験値が加算されレベルが上がるようになっている。通常と違い、敵弾や敵にバズっても経験値は入らないので注意しよう。

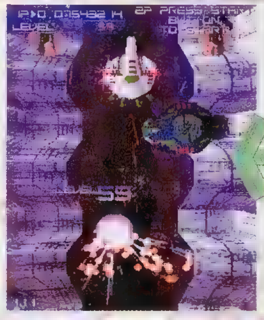
だが、デンジャー面では1面と同じく1バズ5千点(通常千点)なので点数に大きく差が出そうだ。ハイスコア狙いには重要!?



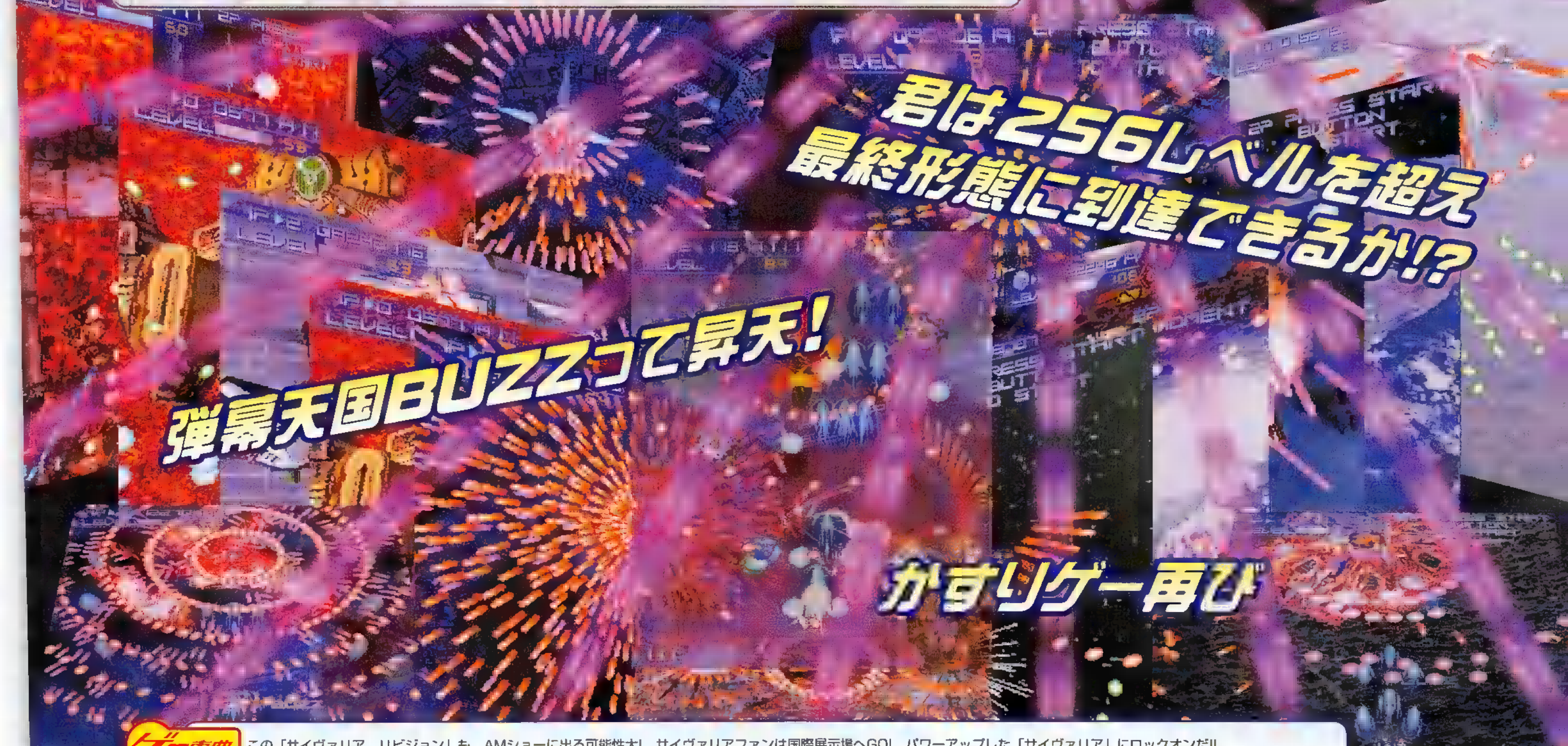
デンジャー面では、敵を破壊してレベルアップ！



レベルアップ時の無敵時間にバズれ。



1バズ5千点は大きいぞ。



君は256レベルを超え最終形態に到達できるか!?

弾幕天国BUZZって昇天!

かすりゲー再び

PANGシリーズ10周年記念作品（勝手に決めた）



※画面は開発中のものです



パズループのミッチェル PRESENTS

ポンピングアクションゲームの金字塔、それがっ！ マイティ・パン！

Text: マイティ福田

撃って！ 逃げて!! 割りまくれ!!!

カプコンの新作『マイティ・パン』は『ポンピングワールド』シリーズ第4弾である。誰もが一度は見たことがあるんじゃないかな？ ゲームのルールは、スーパーボールよろしく弾むボールをワイヤーショットで分裂させていき、すべて消せばクリアーというおなじみのものだ。単純明解なのに奥が深いぞ。PANGの基本は変わらないが、今作ではなんと「たね風船」や「風船爆弾」などの新型ボールがひそやかに導入されている、さすがはミッチェル2000。ゲームセンターで早く割りたいネ。


跳ねるボールをどんどん割っていこう。簡単ルールで中毒性あり！

男の夢風船世界旅行 3つのモードで大破裂!!

世界各国のステージをクリアしていくのがツアーモード。姫路城やアンコールワットといった美麗な建造物を見つめながら、ボールをバリバリかっさばいていこう。

でも男の船出には危険がつきもの。アクシデントでタイフーンステージに遭遇、なんてイベントもあるぞ。

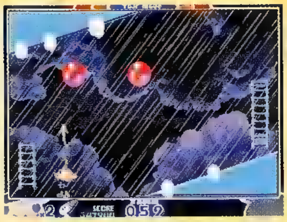
その他、固定画面でひたすら降ってくるボールを割り続ける「パニックモード」、ステージの仕掛けが山盛りで難度が高い上級者御用達「エキスパートモード」がある。最初はビギナー向けのツアーモードをおすすめするニョロ。

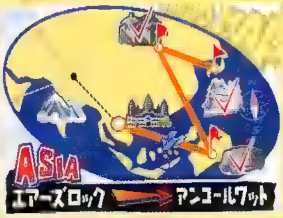


マップ移動中にアクシデント発生! スペクタクル巨編の片鱗を感じる!!



ここは名古屋の姫路城。世界を旅してステージをクリアしていこう。


タイフーンに巻き込まれたマイティさん。変形する床に気をつけて!



ワールドマップ画面。ちょっとジョジ○第3部のルートに似てる。

新型ボールの脅威!!

新型ボールの特性を教えよう。地面で発芽して地盤を上昇させる「たねボール」、画面内のボール全消し効果の「クリアボール」、周りのボールを巻き込む「バクダン」、いきなり8分裂の「多分裂ボール」、天井で跳ねる「逆ハネボール」、どいつも跳ねっ返り屋なので注意。


発芽して床がせり上がり、いい具合にピンチ！　災いの芽は早期に摘め！

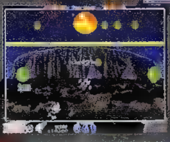

これが新型。ボールを割った中から出てくる葉を放置すると……

マイティさんのひみつ7つ道具

ボールやブロックからは主人公を助けるさまざまなパワーアップアイテムが出現する。これらでうまく立ち回ろう。

- **スロウ**……すべてのボールの速度を遅くする。
- **タイムストップ**……一定時間すべてのボールを止める。
- **バリア**……一度だけボールに触れても大丈夫。
- **ダイナマイト**……ボールが全部割れてしまうぞ。
- **ダブルワイヤー**……2連続でワイヤーが撃てる。米名ダブルハープーン。
- **パワーワイヤー**……ブロックに刺さるとワイヤーが残る。
- **バルカン砲**……画面内に4つのワイヤーが出る強力砲。


ダブルワイヤーを取ると二連射ができる！


時計アイテムで止まっているうちにボールを割ってしまえ。

HOW TO PANG!



←犬に教わるのはプライドが許さんという君！　プライドは捨てなさい。

←ドッグは人のパートナーであり、友である。目玉が飛び出ていても。

←ワイヤーの横を使うテクを授かったぞ!!　ぼくの師匠は犬なのか。

←パズループのときも変な生き物がたくさんいたなあ。そこが好き。

←君もこのデモを見て賢くなろう、そして世界一のパンガーを目指せ！

比類ないミッチェルファンは AMショーで PANGERになろう!!

ミッチェル事件 それは「マイティ・パン」の原稿を依頼されたときのこと。担当「柵太郎さ、ミッチェル好き？」「はい？　ミッチー（及川光博）ですか？　ええ、あのダンスが好きです」「（……キャノンダンサーのことか？）フーン、好きなの。じゃ原稿よろしく」「は、はいいい!?　ミッチーのインタビュー!?」喜び勇んでいったら待っていたのはマイティさん。ミッチェルさんも大好きッス。



やむを得ずブレーキを……は減点だぞ！

大ヒットした、ドリームキャスト版がアーケード版として、走行コースを厳選して登場！ その2コースを今回は紹介しよう！

東京バス案内（ガイド）

Text：ずるずる㊮

職ゲーとして、デビュー！

ドリームキャスト版を堪能した方、お待たせしました！「東京バス案内（ガイド）」が本物同様の大きなハンドルで操作ができるセガ大型筐体ゲームの「職ゲー」として登場だぞ！ 前回は簡単に紹介をしたが、今回は内容に触れてみよう。

基本的にはドリームキャスト版の移植なので大きな変化はないのだが、アーケード版になってストーリー設定の進行がなくなり、選んで走るコースが2つになった。このおかげでよりシミュレーションっぽくなったのでは？

アーケード版として厳選されたその2コースを今回クローズアップしてみようと思う。まずはその2コースの路線図を確認してみよう！



16の停留所をクリアしていく「虹01」コース。その停留所の大半は、お台場周辺になっているために道路の幅の広い区間を多く走る。意外にその部分がネックに！ レインボーブリッジに到達するのがひとつの目安になるだろう。



23もの停留所をクリアしていく「田70」コース。繁華街を抜けていくコースなためにその運行は交差点をいかにクリアしていくかに終始するだろう。また交通量も多いので、車の動きにも気を配らないと乗客から苦情が出るぞ！

基本の2コースに難度の違うコースも存在する！

国際展示場駅前から浜松町駅前、中の橋から新宿駅西口の2コースがあるのだが、これに難度を変えた形で、計4コースの中から選ぶ形となる。

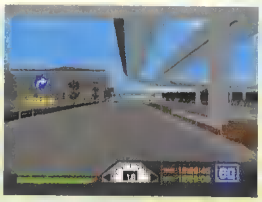


その難度だが、コースには「昼」と「夕方」という時間の違いがあり、これが交通量の違いにつながり、つまりは難度の違いになっているのだ。

前半がポイント！ 国際展示場駅前〜浜松町駅前〜

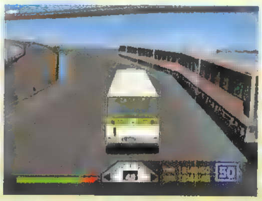
国際展示場駅前から浜松町駅前を目指して出発！

序盤はきれいに区画され、道路幅が広いコースを走り、着実に乗客を運び、一路レインボーブリッジへ！



走りやすいが、これがネックになる？ 車線変更は早めに！

お台場での循環部分は、道路幅が広いので走りやすいが、その広さが逆に交差点、車線変更を忙しくしている。そのプレッシャーに勝てるかな？



いよいよレインボーブリッジへ！ この長さに耐えられる？

無事にお台場をクリアできればレインボーブリッジをわたってクリアするのみ！



レインボーブリッジを渡ったあとは慎重に走って終点へ！

車の流れに要注意！ 中ノ橋〜新宿駅西口

大きな車体をいかにコントロールするか！ という部分がこのコースでの大きな攻略のポイントとなる！ ネックとなるのはやはり交差点！



ここは六本木の交差点。って言われても忙しくて……。

運行に真剣になりすぎてまわりがわからなくなると思うけど、このコース、結構な観光(?)コースなのに気付く？



さすがに新宿！ 夕方の交通量は多い！ 焦るな、焦るな！

麻布、六本木、新宿と繁華街を走るので交通量も半端じゃないので、他の車の動向もしっかり把握しておかないとクリアは見えてこないぞ！



大ガードをくぐり新宿駅西口！ 終点の停留所へGO！

ゲー事典 大きなハンドルを操作してバスを運転するのだが、そのハンドルの持ち方に油断があると正確で細かい操作がしにくくなるので注意してほしい。操作しやすいハンドルの持ち方は、常にハンドルの両端を握るようにして、右手は即ウインカーに指がかかるようにしておくと複雑な動きがなくなり、ミスを出にくくすることができるだろう。

のんびり、のんびりだぁ～！

がんばれ運転士!!
のんびり走ろう電車の旅

今度は観光地を舞台に、のんびり走りながら運転を楽しめるぞ。「電GO!」と一味違う新しい雰囲気を持つゲームになって登場だ！

担当：すそずる(爆)

ひとりで出発！

シビアな操作性を求める形で進化をしていった「電車でGO!」シリーズ。しかし、ここでまた「電車の運転を楽しむ」という面白さを感じてもらうために原点に立ち返ってできたゲームがこれだ！

その名もズバリ「がんばれ運転士!!」。



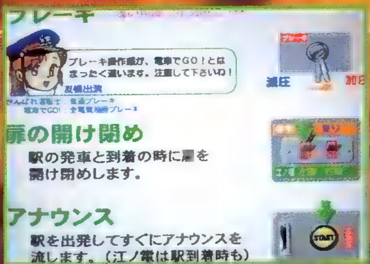
出発進行！　まずは戸閉めをするのだが、さて、どっち[illegible]？

今までの「電GO!」と大きく違うのは、題材にされる電車のモデルが江ノ島、鎌倉という観光地を走る「江ノ島電鉄」と松山、道後温泉という観光地を走る「伊予鉄道」という、どちらかというと今までとは正反対の、のんびり走る鉄道を選んだということ。

またその他の部分においても、電車の運転の他に車掌の仕事も受け持つようになったので、「ドアの開閉」や「アナウンス」の操作をすることと空気ブレーキ弁の採用により、よりアナログ感がたっぷり味わえるものとなっているのだ。



ワンマンカーだとこれも運転士の仕事！　意外に疲れるんだなあ！



運転ローテーション

駅停車
- 扉閉め操作
- 扉閉め評価
- 加速操作
- ダイヤ運行評価
- アナウンス流し操作
- アナウンス評価

走行中
- 加速・減速評価
- ダイヤ運行評価
- 信号遵守評価

駅進入
- 減速操作
- 急制動評価

駅停車
- 減速操作
- 停止位置評価
- 扉開け操作
- 扉開け評価

湘南鎌倉の旅
江ノ島電鉄

藤沢
石上
柳小路
鵠沼
湘南海岸公園
江ノ島
腰越
鎌倉高校前
七里ケ浜
稲村ケ崎
極楽寺
長谷
由比ヶ浜
和田塚
鎌倉

神奈川県の藤沢から鎌倉をのんびり走るのが江ノ島電鉄。

遊び方は4つあり（細かい部分には触れないが）、初級はガイドありで江ノ島まで、中級はガイドなしで鎌倉まで、上級はガイドありで鎌倉まで、プロ級はガイドなしで鎌倉までとなっている。

マスコンで加速をして、ブレーキで減速する部分は伊予鉄道と同じなのだが、江ノ島電鉄の場合は、駅に着いた時にどちら側の扉を開けるのか、閉めるのかという作業があるのが特長と言える。

実際に運転をして感じたのは、今までの電GO！と比べて、線路と周辺の建物が近いためか、時速40キロというのろさでもスピード感を味わうことができるのだ！



停車をしたら即扉を開ける！　このあたりはミスは出ないかな？

松山道後の旅
伊予鉄道

松山駅前
大手町
西堀端
市役所前
県庁前
大街道
勝山町
警察署前
上一万
南町
公園前
道後温泉

愛媛県の松山から道後温泉という、これまた有名な観光地を走っているのが伊予鉄道。

伊予鉄道も4つの遊び方があり、初級はガイドありで大街道まで、中級はガイドなしで道後温泉まで、上級はガイドありで道後温泉まで、プロ級はガイドなしで道後温泉までとなっている。

こちらもマスコン、ブレーキで加速、減速を行なうのだが、路面電車なので扉のスイッチは前、後ろとなっている。なお停車する際、アナウンスの必要はない。

運転をした感想だが、路面電車なので、電車用の信号の他、車用の信号もしっかり見ていないといけないので結構緊張！　その信号待ちでダイヤが乱れることも！



分岐点があるのだが、自分の行く方向になっているかな？

ゲー事典 この「がんばれ運転士!!」は、9月21日～23日にビッグサイトで開催される「AM（アミューズメントマシン）ショー」にも出展予定だ。22日、23日は一般参加も可能なので、「電GO!」ファンは、その違いを見るために東京国際展示場へGO！

MEDAL MEDAL MEDAL MEDAL MEDAL MEDAL

ダービー実録・完結編
メダル「始めてみよう」物語

そして、アルカディア号は永遠に走り続ける……

スターホース 怒濤のクライマックス!?

[illegible]アルカディ[illegible]の[illegible]6[illegible]に終わった。さらに3レースを走するも、[illegible]のジバラメダル100枚（200円なり）は、実にあっさりと消え失せた。しかし、[illegible]あきらめない。[illegible]を変えて[illegible]「池袋GIGO」に[illegible]向かうのであった――。

3カ月間に渡った[illegible]ゲット実録編・ダービー[illegible]ンの巻」も今回で完結。クライマックスに乞うご[illegible]!! [illegible]実[illegible]が広まっているそうだ。いくらなんでも負けすぎということらしい。[illegible]ためていい[illegible]に勝って下さい[illegible]（苦情）[illegible]があったことは秘[illegible]。

予想外の激走! GII ステイヤーズS

[illegible]グループに[illegible]をまわっても[illegible]「行った[illegible]」[illegible]た誰もが GIGOの[illegible]んでさえもそう[illegible]。が、[illegible]2つ分の差で3着。3位の獲[illegible]この結果を見て[illegible]初めて指針ができた。



こんどこそ…… GIII 中山金杯

[illegible]に繋がっているのだろうか?



6番人気!! アメリカンJCカップ

「GIIアメリカンジョッキーズクラブカップ」で[illegible]レース前[illegible]パドックでの雄姿[illegible]「[illegible]」という[illegible]マークさえある。そしてレース[illegible]4kg[illegible]らしい。[illegible]50[illegible]ト[illegible]わずか[illegible]





フィナーレ! 中山牝馬ステークス

[illegible]を考えると[illegible]できるレースは、4レース[illegible]「中山牝馬ステークス」これに備えて調教をしたいがメダ[illegible]一回だけの[illegible]いかに[illegible]ところのは[illegible]Kは[illegible]メダル10枚を[illegible]してきた[illegible]レースに全力（[illegible]）を[illegible]つもりらしい。最後の調教を終え、アルカディアの[illegible]軽量440kg、そして騎乗ジョッキーは[illegible]四[illegible]ついに3番人気にな[illegible]ったのである。[illegible]賞金100枚の期[illegible]を込めて[illegible]トレースがスタートする。



最後のレースを終えて厩舎に[illegible]ったアルカディア。ラストレースだったことを彼女は知るよしもない。が、悲しそうな目をした彼女は「あなたに重賞制覇を贈りたいよ[illegible]」と語ったのだ（CPUが代弁したんですか）。この愛馬を消すわけにはいかない! そう思ったKは、彼女を永遠に育て続けることを胸に誓ったのであった。

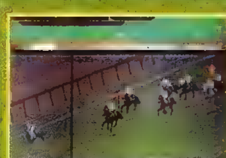


[illegible]慣れたたろうから[illegible]Kはた[illegible]し[illegible]に失っ伏したのでした。[illegible]最軽量[illegible]パスのアルカディア、どうやら体[illegible]ともにスタミナまでも[illegible]しまったようだ。[illegible]アルカディア[illegible]ラスト[illegible]スの大団円[illegible]

最終レースの第4コーナー。いつものように後方からアルカディア号の末脚が爆発する!
……ハズなんだけどオレンジマークが徐々に失速しているような







ゲー事典　担当Kより連絡：一応、今回で「実録ダービー編」は終了ですが、アルカディア号のデータを消したりはしません。なんといってもまだ獲得賞金ゼロですからね。アルカディア号が賞金をゲットするまでジバラ行きます。1位になったときはこのページで臨時ニュースだ!! そうそう、池袋GIGOの「スターホース」は決して設定が厳しいわけではありませんよ。

BERMUDA PANIC バミューダパニック

謎のバミューダ海域にメダルが吸い込まれてく!?



タイトーの新作メダルゲームは、プッシャーの「バミューダパニック」だ。プッシャーの遊び方はアルカディア読者には何度か紹介したけど、今回のプッシャーはチョット手強い。これぞ、バミューダ海域の大波!! という感じで、階段みたいに3段も続くのだ。メダルの落下を読むのがムズカシイぞ。そして、スロットマシンでジャックポットが発生する。そうなるとプッシャーがゴツイ動きをするほか、巨大客船の転覆シーンが待っている。是非お試しあれ!!

HOW TO PLAY

①パチンコのようなピンパネルにメダルを投入する。
②メダルがボーナスチェッカーを通過するとボーナススロットが回転する。数字が揃えば当たり! 大量ゲットのチャンス!!
③チャンスチェッカーを通過すると、チャンススロットがスタート。当たればメダルがプッシャーに追加される。
④プッシャーにメダルを貯めていき、払い出し口まで運べばメダルゲット!!



メダル発射口



ここからメダルがジャンラジャンラと飛び出てくるのだ。100枚以上連続して出て来ることもあるぞ。

ボーナススロット

フェイントなど様々なスロットアクションが起こるボーナススロット。数字が揃えば、メダルが大量に飛び出してくる。

①ボーナス(4または6揃い)
約20枚のメダルがプッシャーに追加!

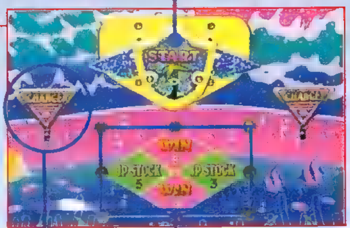
②ウェーブボーナス(1・2・3揃い)
「大波払い出し」発生!! プッシャーが激しく動き、さらにメダルが100枚近くも降ってくる。

③ジャックポット(555)
バミューダ海域に客船がのみ込まれる! 客船型コンテナに積まれたメダルがすべてぶちまけられるぞ!!

④EXジャックポット(777)
客船がのみこまれ、さらに「大波払い出し」も発生!! プッシャーにあるメダルが全部落っこちそうな勢いだ。これぞ、まさしくバミューダパニック!!!

ボーナスチェッカー

メダルが通ればボーナススロット回転。



チャンススロット

「WIN」=メダルがプッシャーに追加。
「JP STOCK」=客船型コンテナにメダル追加。

客船型コンテナ

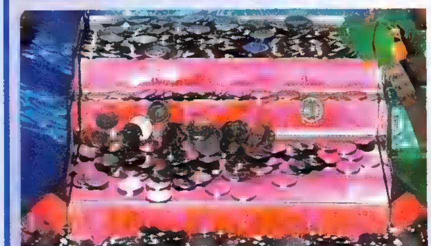


バミューダトライアングルに吸い込まれていく豪華客船。積んでたメダルが一気に流れ落ちる。ちなみにこの船はタイ○ニック号ではない。似てるけど絶対に違うのだ。

チャンスチェッカー

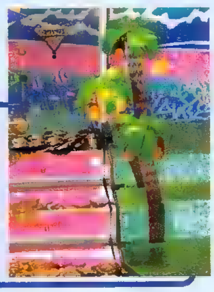
メダルが通ればチャンススロットがスタート!

多段プッシャー



次々と押し寄せるビッグウェーブ! という感じの立体型プッシャー。1段目でメダルの並び方が悪かったとしても、徐々にメダルが増えて行き最終的に大量落下! となるんだぞ(当然逆もあるけど……)。

ヤシの木



ただの飾りと思ったら大間違い、プレイ中に突然「ヤシの木ダンス」が始まるぞ。このダンスが始まったら、スロットで必ず当たりが出現する!! ダンスが始まったら、とりあえず一緒に踊ろう。

! メダルゲットへのポイントは?

①チャンスチェッカー&スロットで小銭稼ぎ。
②チャンススロット回転中は、ボーナスチェッカーのハネが上がって入りやすくなる。回転中にメダルを大量投入!
③ボーナススロットで当たりが出たあとスロットの表示色がオレンジ色に変わったら……、確率変動で大チャンス!!

ゲー事典 取材中はすべてのボーナスシーンを写真に撮るべく延々とゲームをしていたのだが、やはり「ヤシの木ダンス」が出たときの興奮は極上だったぞ。そして、さらに長い時間をかけて、客船がひっくり返ったときは嬉しくて泣きそうになりましたね。そういえば、このゲームのBGM、カモメは鳴くは、雷鳴は轟くはで大騒ぎだったぞ。



GI-LEADING SIRE Ver.2

JRA2000年度のレースデータを搭載し、育成&ベット競馬ゲームの続編、遂に登場!

バージョン2はココがポイント

- 2000年度JRA芝主要レースのデータを搭載。
- JRA所属ジョッキー74名が実名で登場、レースのリアリティが大幅に向上したぞ。
- 競走馬の育成・調教には、新要素「馬体重」が追加。レースを大きく左右するかも。
- GIレース制覇で隠しレース登場。
- GIレース19種を制覇するとパスワードが登場。これでコナミHP(http://www.konami.co.jp/gm/medal)の全国勝率ランキングに登録できる。
- もちろん前作のデータを継続できる。

新データ・新機能満載! 育成ゲームがさらに熱い!!

競走馬にベットして遊ぶ従来のダービー機に育成ゲームを追加して人気となった「GIリーディングサイアー」。その「バージョン2」がついに登場だ。ゲームデータはJRA(日本中央競馬会)の2000年度の芝主要レースデータを搭載、しかも、有名騎手をはじめ総勢74名の実在ジョッキーまで登場して、今まで以上にリアルな競馬ゲームが楽しめるぞ。

注目の競走馬育成ゲームももちろん新機能充実だ。新しい育成要素として「馬体重」が加わり、より奥深いゲームに仕上がっている。それから、GIレースの獲得状況に応じて出現する隠しレースもたくさん用意されている。インターネットランキングもあるから、熱く長~く遊べるぞ。

1 競走馬育成ゲーム









まずは、おなじみ「ジーワンエントリーカード」を購入して自分のターミナルに差し込む。そして名前(冠名)をカタカナ4文字で登録しよう。ここからがゲーム開始。まず馬を手に入れよう。値段が張るほど素質は高いのは当然だけど、調教がツボにはまれば安い馬も大化け! 初心者は早熟馬で調教を身につけよう。

調教は、レース前にコンディションをピークに持っていくことが基本。ベスト馬体重を見つけることが上級者への道となる!!

出走レース選択では、ジョッキーの得意な展開を参考にすべし!! さあ、あとは運を天に任せてターフに送り出そう!!

2 馬券ゲーム





単勝・連勝を当てる定番ゲーム。やはり、自分の馬が出走するときは一点買いしてあげよう。ひょっとしたらパワーアップするかも……。

試してきました! アルカデ~~号

というわけで、早速プレイしてきました。冠名は当然のことながら「アルカデ」です。

取材のためプレイ時間に制限があり、メダルは無限にある(コナミ社内ですから)という状況を考慮すると、早熟タイプで高額の馬を購入するのがベスト。「アルカデバレリーナ」「アルカデクロス」「アルカデフラッシュ」でゲーム開始!!

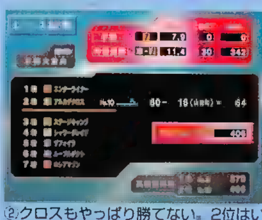
基本的に調教を繰り返せばスピード&スタミナはアップ、しかしやりすぎるとコンディションが下がるのは今まで通りだ。ここで注意したいのは、新機能の馬体重。調教によって増減するので、ベスト体重を自分で見つけださなくちゃならない。調教師のコメント内容と体重を分析して、ベスト体重を割り出そう。これを実践した「アルカデ軍団」のレース結果は??

①アルカデバレリーナ号は、安定して上位に入るけど、どうしても優勝できず。このレースも2位。ちなみに1位はコナミ広報担当の持ち馬。負けた……





③そして取材開始から2時間、ついに「アルカデフラッシュ」が優勝!! が、攻略ポイント&ベスト体重は……??



②クロスもやっぱり勝てない。2位はいけるんだけど、最後の追い込みが……。どうもスタミナ切れっぽい。

開発者S木氏に聞く 攻略ポイント集!!

ベスト馬体重を[illegible]!

調教師のコメントのほかに馬の走りも参考にできる。ベストより重い=スピード減、ベストより軽い=スタミナ減。ここからベストを探り出すべし。

出走レースを絞れ!

出走するとスピード&スタミナゲージは目減りする。連続出走は控えめに。

調教[illegible]命綱!

コンディションをピークに持っていくことが基本。だけど、何もしなければサラブレッドもロバになる? 調教がハマれば駄馬が名馬に!



赤いシャツの人が開発のS木さん。やはり根っからの競馬好きだそうだ。

ゲー事典 「バージョン2」はサービス機能も充実している。「データ」画面には持ち馬に関する情報が性能からGI戦績までなんでも表示されている、そして、記念の名馬を永遠に記録することまで出来るぞ。それから、ホームページ上でのインターネットランキング。勝率ランキングの他に、隠しレースの獲得状況などなどでいろんなランキングが出現するらしいぞ。

PRIZE PRIZE PRIZE PRIZE PRIZE PRIZE

おすすめプライズピックアップコーナー

プライズワンダーランド

アミューズメントマシンショーだ! ビデオゲームはもちろんだけど、新プライズが発表されるのも注目! 期待しようぜ!!

コナミアーケードモデル

●全2種類 9月登場予定●発売元：コナミ



オススメの一品

ビーマニ・DDRの新作登場!?

ビーマニ&DDRの新作が登場だ。その名も「コナミアーケードモデル」。クレーンゲームが流行して様々なプライズが世に出たけれど、ゲーム筐体のリアルモデルというのは初めてだろうね。どうよ、この出来映え! 写真にしてしまうと本物に見えるほど超リアルなのだ。ちなみにDDRは4パーツに分割できる。これなら搬入も楽々だね?

それから、あのアフロのダンサーなどビーマニキャラのフィギュアもセットになっている。かすかにステップを踏んだポーズがオシャレだぞ。

ジョジョの奇妙な冒険 「幽波紋（スタンド）」出現! フィギュア

●全5種類 9月登場予定
●発売元：バンプレスト

各キャラの「幽波紋(スタンド)」がフィギュアの背後に浮かび上がってくるという不思議なアイテム。フィギュアの前のボタンを押し下げると、バックカード部分のマジックミラーがライトアップされ、スタンドのレリーフが透けて見えるようになる。マンガの世界感を存分に味わえる貴重なアイテムだ。



CAPCOM vs. SNK ポケットフィギュアVS2

●全6種類 9月登場予定
●発売元：バンプレスト

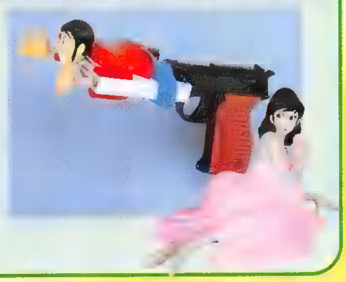
VS1に続いて第2弾が早くも登場。女性キャラが充実した今回は、SNKからテリー・舞・アテナ、CAPCOMからケン・モリガン・バレッタの6キャラ。正三角形の台座を組み合わせて好きなようにディスプレイしよう。VS1と合わせれば「CAPCOM vs.SNK」ワールドの完成だ。



ルパン三世 とび出て叫ぶ ぬきぬきガン

●全2種類 9月登場予定
●発売元：バンプレスト

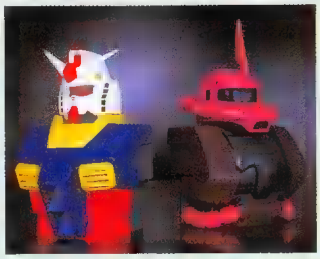
アニメで何度も登場した“服を脱いで飛び出す”ルパン。 このシーンを再現したバカバカしいけどおしゃれなグッズだ。ワルサーP38の引き金を引くとパンツ姿のルパンが不二子フィギュアに飛び掛かるのだ。「ふ～じこちゃ～ん」または「しちゃう、しちゃうもんね」のサウンドも出るぞ。



機動戦士ガンダム コクピットバンク

●全2種類 9月登場予定
●発売元：バンプレスト

初代ガンダムとシャア専用ザクの約1/30スケール・ど迫力バストモデル貯金箱。コインを頭から投入すると、胸のハッチが開いてコクピットのアムロ(またはシャア)が登場。さらにハッチ開閉と同時に眼が発光するというアクションも。これぞガンダム景品の最高峰。全身タイプも欲しい?



優駿の門 BIGポーズぬいぐるみ

●全5種類 9月登場予定
●発売元：エスケイジャパン

単行本30巻を数えるロングランとなっている週刊少年チャンピオン連載の本格競馬マンガ「優駿の門」がプライズ化されるぞ。ボムクレイジー、アルフィー、ブルーエンブレム、バトルハート、ダブルフェイスの駿馬5頭が、ビッグサイズのデフォルメぬいぐるみになってゲーセンにお目見えだ。



ルーニー・テューンズ 中華セット

●全3種類 9月登場予定
●発売元：セガ・エンタープライゼス

アニメ「ルーニー・テューンズ」で、黒猫のシルベスターといつも楽しく戦っている、黄色くてちっちゃいカナリア(!)トゥイティー。彼のキャラクターグッズはメチャクチャたくさんあるけど、ラーメン丼やチャーハン皿、レンゲなんていう中華セットはプライズでしか手に入らないぞ。



金魚すくい





左のレバーでアームの上下左右移動、右のレバーで玉杓子の上げ下げとアームの奥行き調節ができる。

お待たせしました、夏と言ったら縁日、縁日といえば金魚すくい。わざわざ祭りに出かけなくても、ゲームセンターでかわいい金魚をすくえるのが、北日本通信工業という会社が開発した、この「金魚すくい」だ。

円形の筐体にはたっぷり水の入った水槽があって、中には見るも涼しげに尾ひれをゆらした金魚がたくさん泳いでいる。2本のレバーを操作すれば、水槽内に伸びたアーム(先に穴あきの玉杓子が付いている)を自在に動かすことができるので、これで金魚をすくうというわけだ。ルールは誰もが知ってる金魚すくいのまま。追うもよし、待ち伏せるもよし、早速チャレンジしてみよう!!

1 プレイ開始!



金魚がたくさんいる場所を狙って、玉杓子を操作しよう。取材中に編集Kが取った作戦は……、①右のレバーを少し内側に倒して玉杓子をすくう途中で止めておく、②真上を金魚が通過する瞬間に右手のゲットボタンを押す、汚ない待ち伏せだった。

2 レバーの操作に慣れよう





レバー操作に自信がついたら両レバーを同時に操り、金魚を水槽端に追いつめていって…

3 右手ボタンを素早く押せ!





制限時間は60秒だが、慌ててはダメ。失敗すると左の写真のように玉杓子は虚しく空を切ることに。金魚を夢中で追いかけていると時間が足りなくなるぞ。ペース配分を考えてチャレンジしよう。

4 取り出し口へ移動



すくった金魚は、となりの取り出し口水槽に移動する。玉杓子で運んでいる途中は緊張するのだ。金魚が暴れないことを祈るのみ。

5 ゲットした金魚を袋に入れる





次に金魚を袋に移す。まず取り出し口の蛇口から、付属の袋の点線の位置まで水を入れる。そして設置されている網で手早く金魚を袋に移そう。せっかくすくった金魚、ここで落とすな!!

6 早目に持って帰るのだ

こうして2匹の金魚をすくうことに成功したぞ(プレイ回数はヒミツ)。金魚を袋に移した後は、早めに家に帰って水槽に移し替えよう。そうそう、持って帰る途中で、時々袋の口を開閉させて酸素を入れ換えるのも忘れないように。袋にも書いてあるけど、袋に入れとく目安は3時間! 急いで帰ろう。





今回取材にうかがったお店



アミューズメントスポットZYX
東京都北区王子1-4-1
Tel:03-3912-8293
●JR王子駅前の歩道橋を渡ったビルの2階にあるZYX(ジークス)。広いフロアでスペースもゆったりゲームができるお店です。

MACHINE INFORMATION

着コレ 9月の新曲ピックアップ

MERMAID	GLAY	邦楽
STAY AWAY	L'Arc~en~Ciel	邦楽
HOTEL PACIFIC	サザンオールスターズ	邦楽
tears	Fayray	邦楽
白い肌に狂う愛と哀しみの輪舞	MALICE MIZER	邦楽
青春時代1.2.3！	プッチモニ	邦楽
be alive	小柳ゆき	邦楽
星に願いを	Cocco	邦楽
SPIRIT	スガシカオ	邦楽
太陽の碧	Dir en grey	邦楽
涙にさよなら	Kiroro	邦楽

毎度おなじみのカプコン『着メロコレクション』の新作情報。9月の特集テーマは、これぞレアもの集!! ともいえる「インディーズ特集」だ。そんじょそこらの携帯電話には入っていない影の名曲が目白押しだぞ。どんな曲が入っているかというと……、自分の目と耳で確かめてくれ!! ファンなら涙を流さんばかりに喜ぶ曲が搭載されてるから(たぶんね)、ニヤニヤしながら筐体をいじりまわそう!! お楽しみに。

Chaku-Melo CHAKUSHIN-MELODY
着メロコレクション
HANDY PHONE MELODY COLLECTION

ゲー事典 楽しいぞ〜〜「金魚すくい」。ハマるハマる、やり続けるやり続ける。ポイ(だったよねあの丸いの)を片手に金魚を追い回した幼き頃の興奮が蘇ったぞ。しかも慣れないコントローラのせいでもどかしいったらありゃしない。ポイもってこい!! と叫びたくなったぞ。それから、これやってるといつのまにか自分のまわりはギャラリーが付いてるぞ。

筐体百景

電映心象スケッチ

八之回
情熱の源



初めてコインを投入した時のことを覚えているだろうか。

未知なるものへの、始めの一歩。
不安や、ほんの少しの恐れ。
そして何よりも、溢れ出すのは新天地への期待。

初めての1コインと引き換えに、
あなたはどういう時間を過ごしたのだろうか。

おぼろげながらに浮かぶのは、
瞬く間に過ぎ去った濃密な瞬間。
その風景は、もはや時の波に押し流され、
二度と脳裏には甦らないであろう。

だが、その時の情熱は、今も多くのプレイヤーの胸の中にある。

レバーとボタンと、そして、モニターの中に、
無限の可能性を見てしまったその瞬間から、
我々は「ゲームと共にあること」を選んだのだから。

始まりの、その瞬間から。
全ては、あの日の1コインから始まったのだ。



Text:田渕健康

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

キーホルダーはふわふわがいい感じ、ですか。



各580円

ドラゴンクエスト

ふわふわ キーホルダー

もはやドラクエを象徴するキャラクター、といっても全く過言ではないスライムと、『ドラクエモンスターズ』の人気者"わたぼうが、手のひらサイズのかわいいぬいぐるみキーチェーンになりました。9種類のラインアップから、お気に入りの子を選んでね。

1.スライムファング	商品番号8010
2.キングスライム	商品番号1759
3.ホイミスライム	商品番号8011
4.メタルスライム	商品番号1757
5.バブルスライム	商品番号8012
6.マリンスライム	商品番号1758
7.わたぼう	商品番号1756
8.スライム	商品番号1755
9.スライムベス	商品番号0511

冒険の道標は、自分で作るのが、正しい。

BROS.PLA 8002



1480円

ドラゴンクエストVII

攻略の古文書

キミの冒険を完全記録する便利アイテムがコレ。訪れた町や村の様子や、転職や各モンスターの呪文、ちいさなメダルリストにいたるまで、詳細データをカンペキに記録できるぞ。完成させれば、どんな攻略本より便利なキミだけの旅の記録が出来上がるぞ。シリアルナンバー入りキーホルダーと、古文書にふしぎな効果が現れる石版が付属。

マウスさばきスラスラ。

BROS.PLA 8006



ドラゴンクエスト

スライム マウスパッド

ありそうでなかった、スライムのマウスパッド。目にも涼しいクリアブルーの本体カラーがイイ感じです。仕事や勉強の能率もアップする……かもしれない。

1500円

BROS.PLA 8003 / BROS.PLA 8004 / BROS.PLA 8005



新たな伝説を創る、新たなる勇姿を再現。

ドラゴンクエストVII

メタルフィギュア アルス、マリベル、キーファ

各2600円

『ドラゴンクエストVII』のメインキャラクターとなる主人公アルス、マリベル、キーファの3人を、重厚な仕上がりが魅力のダイキャストメタルフィギュアで再現。それぞれ、身につけたコスチュームや武器などのディテール再現はもちろん、マリベルの生意気な表情など、キャラクターの内面までを映し出す造形は一見の価値あり。フィギュアが固定される台座部分には、タイトルロゴをあしらったプレートがはめ込まれ、高級感も格別。

ドラゴンクエストVII

Wフィギュアストラップ(左、中央) マスコットストラップ(右)

ケータイ用アイテムもドラクエで決めてみよう。かわいいモンスター2体のチョイスが嬉しいダブルフィギュアタイプに、クリップタイプのマスコットが4点も付いたマスコットストラップの2種類。その日の気分で付け替えるのも楽しいぞ。

BROS.PLA 8007 / BROS.PLA 8008 / BROS.PLA 8009



各680円

※掲載した商品は試作品のため、製品版と若干デザインなどが異なる場合がございます。あらかじめご了承下さいませ。

■ご紹介した商品は、特別ご注文電話のみのお申し込みとなります。

ご注文受付は8月30日[金]午前10時から

■9月29日午後5時まで！ ※品切れになり次第受付終了させていただきます。

(ご注意) お電話はお間違いのないようにおかけ下さい。

【お問い合わせ先】

株式会社エンターブレイン営業局 ☎03-5433-7168 ※ご注文後、全てのお問い合わせに関しましては、株式会社エンターブレイン営業局までお願いいたします。●祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午前11時から午後6時

さらに快適!! Webショップも開設中!!

ファミ通 ブロスプラザ ダイレクトWEBオーダーズ

http://www.famitsu.com/shop/brosplaza/

ご注文の方法

以下の事項をお電話口でお伝え下さい

①氏名、年齢、電話番号、郵便番号、住所、職業
②ご覧になった雑誌のタイトル
③ご希望の商品の商品番号、商品名、数量
④お支払い方法は代金引換払いとなります。商品到着時に、商品代金、送料、手数料をお支払い下さい。

【商品のお受け取り・お支払い】

商品の発送方法に付きましては、代金引換払いとさせていただきます。ご注文になった商品をお受け取りになる際、配達員に商品代金＋消費税と発送手数料をお支払い下さい。発送手数料は、商品代金の合計が2万円未満の場合は1000円、2万円以上の場合は無料となります。ご注文から商品の到着までは約2週間ほど時間がかかります。ご了承下さい。

【ご注意】

- お電話での先着順とさせていただきますので、在庫が品切れになった場合はご容赦下さい。
- 18才未満の方は保護者の許可が必要です。
- 海外からのご注文はお受けできません。
- 商品違い、汚損、破損の場合にのみ返品・返金が可能です。


NAOMI™
FIGHT 2000
CAPCOM®
VS.
SNK®
MILLENNIUM FIGHT 2000
カプコン バーサス エス・エヌ・ケイ
ミレニアム ファイト 2000
BATTLE ON ARCADE !
Which side are You on !?
株式会社カプコン®
<AM事業部> ●本　　社／〒540-0037大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-0411東京都新宿区西新宿2丁目1番1号（新宿三井ビル11階）
<カプコンソフト情報> 大阪:　(06)6946-6659 東京:(03)3340-0718 札幌:(011)281-8834
仙台:(022)214-6040 名古屋:(052)571-0493 広島:(082)223-3339 松山:(089)934-8786
福岡:(092)272-0086　※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。
CAPCOM FAX 通信 FAX: 06-6947-4540 ●最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
★<カプコンホームページ> http://www.capcom.co.jp/


CAPCOM
MILLENNIUM
CかSか、魂で選べ。
C or S?
奇跡の競演、
ここに開幕!
VS.
EVERYBODY RUMORED
NOBODY BELIEVED
BUT YOU SEE
IT'S TRUE

ARCADIA
COIN OPED VIDEOGAME MAGAZINE
月刊アルカディア
No.005
平成12年10月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻 第5号 通巻第5号
発行人・編集人／浜村弘一 発行所／株式会社エンターブ
enterbrain



雑誌11547-10 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547100586